



VORWORT DES ERFINDERS



Der 2. Weltkrieg war für mich schon immer ein faszinierender Abschnitt in der Geschichte. Als Kind der Nachkriegszeit hat er mein Denken und mein Bewusstsein nachhaltig beeinflusst. Aber auch heute noch sind jüngere Generationen von ihm fasziniert.

Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich mit Hunderten meiner grünen Soldatenfiguren stundenlang gespielt habe. In meinem Garten vollzogen sich die spannendsten Schlachten. In meinen Büchern ging es um den 2. Weltkrieg, und ich denke gerne an die Gespräche mit meinem Vater über dessen Kriegserfahrungen. Ich habe das große Glück, mich immer noch mit ihm darüber unterhalten zu können, wenn wir uns sehen.

Mein Vater war Infanterist im Südpazifik. Er kämpfte auf den Salomoninseln, Neuguinea und den Philippinen, und gehörte damit zu dem, was wir heute die „Greatest Generation“ nennen. Mein Vater und viele andere Männer und Frauen veränderten die Welt und machten sie

besser. Ihre Kindheit verbrachten sie in den schweren Zeiten der großen Depression.

Als junge Erwachsene zogen sie in den Krieg, um dem Faschismus ein Ende zu setzen. Nach ihrer Rückkehr sorgten sie für das größte Wirtschaftswunder der Geschichte. Erst nachdem es ihnen gelungen war, einen Menschen auf dem Mond spazieren gehen zu lassen und den Kommunismus zu besiegen, dachten sie daran, sich zur Ruhe zu setzen. Ich bin absolut sicher, dass sich die Menschheit mit dem 2. Weltkrieg und dieser besonderen Generation noch sehr lange beschäftigen wird.

Aufgrund dieser starken Gefühle für diese Menschen und den 2. Weltkrieg war es wahrscheinlich nur natürlich, dass ich *Axis & Allies* erfinden würde. Von allen Spielen, die ich über die Jahre entwickelt habe, ist *Axis & Allies* mein größter Stolz. Für mich ist es viel mehr als nur ein Spiel: Es ist die perfekte Methode, ein tieferes Verständnis für den 2. Weltkrieg zu entwickeln. Ich hoffe, dass ihr es genauso erleben werdet, und zwar durch stundenlange herausfordernde und konzentrierte Erfahrungen.

Wenn du tiefer in das Spiel vordringst, wirst du bemerken, wie massiv und unwälzend dieser große Kampf gewesen ist. Du musst dich mit den Problemen und geopolitischen Fragen befassen, vor denen auch die Weltführer der damaligen Zeit standen. Du musst dich um beschränkte Produktionsmöglichkeiten kümmern und das Kriegsmaterial auf gegeneinander antretende Kriegsteilnehmer verteilen. Du fällst die wichtigen Entscheidungen. Du kannst die Geschichte neu schreiben. Ich hoffe, dass du durch *Axis & Allies* etwas Neues dazulernen kannst, und dass du immer wieder etwas über diese erstaunliche Zeit erfährst. Aber: Ein Spiel kann nur simulieren, was für die Menschen von damals ein äußerst kompliziertes Drama gewesen ist.

Ich möchte dich außerdem noch dazu ermuntern, deine eigene Beziehung zu dieser zentralen Episode der Geschichte zu entdecken. Befrage dafür doch einfach einmal deine Freunde und Verwandten. Was hat dein Vater, dein Onkel, dein Großvater oder sogar dein Urgroßvater während des Kriegs gemacht? Lade sie ein, sich dein *Axis & Allies* Spiel anzusehen, und zeige ihnen damit dein Interesse an diesem Thema. Ich bin mir sicher, dass ihnen das sehr gefallen wird. Lass alte Gespräche wieder aufleben oder beginne neue Dialoge. Und – was am wichtigsten ist – zeige diesen Menschen, wie stolz du auf sie bist. Mit den Jahren wird das immer schwieriger, also solltest du keine Zeit damit verlieren. Ich glaube nicht, dass es möglich ist, unseren Stolz und unsere Dankbarkeit zu weit zu treiben.

Ich widme mein *Axis & Allies* Spiel meinem Vater.
Wem widmest du deins?



Larry Harris
Designer, *Axis & Allies*

INHALT

DEINE WELT IM KRIEG	4	FLAKGESCHÜTZE	25
WIE MAN DEN KRIEG GEWINNT	4	FABRIKEN	26
DIE KRIEGSTEILNEHMER	4	LUFTWAFFE-EINHEITEN	26
SPIELVORBEREITUNG	6	KAMPFFLUGZEUGE	27
DER SPIELABLAUF	9	BOMBER	28
PHASE 1: AUFRÜSTEN	9	MARINE-EINHEITEN	28
PHASE 2: EINHEITEN KAUFEN	10	SCHLACHTSCHIFFE	29
PHASE 3: KAMPFZÜGE	11	ZERSTÖRER	29
PHASE 4: KÄMPFEN	14	FLUGZEUGTRÄGER	30
PHASE 5: KAMPFLOSE ZÜGE	21	TRANSPORTER	30
PHASE 6: NEUE EINHEITEN MOBILMACHEN	22	U-BOOTE	32
PHASE 7: ERTRÄGE EINZIEHEN	22	ANHANG 2: BEISPIEL FÜR EINEN ZUG	33
ZUG BEENDEN	22	ANHANG 3: ZUSÄTZLICHE SONDRERSPIELZÜGE	35
SPIELSTAND PRÜFEN	23	SPIELZÜGE FÜR DIE SOWJETUNION	35
ANHANG 1: EINHEITEN-PROFILE	24	SPIELZÜGE FÜR DEUTSCHLAND	36
BODEN-EINHEITEN	24	SPIELZÜGE FÜR GROßBRITANNIEN	36
INFANTERIE	24	SPIELZÜGE FÜR JAPAN	37
ARTILLERIE	24	SPIELZÜGE FÜR DIE USA	38
PANZER	25		

CREDITS

ENTWICKLUNG DES ORIGINALSPIELS UND ÜBERARBEITUNG

LARRY HARRIS

WEITERENTWICKLUNG

MIKE SELINKER, MIT UNTERSTÜTZUNG VON
RICHARD BAKER, STEPHEN BAKER, ROB DAVIAU,
UND MIKE GRAY

BEARBEITUNG

JENNIFER CLARKE WILKES

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

RYAN SANSAVER
UND PETER WHITLEY

KARTOGRAPHIE

TODD GAMBLE

PRODUKTIONSDESIGN

BRIAN DUMAS, ABIGAIL FEIN, UND LISA HANSON

TITELGESTALTUNG

TOMMY LEE EDWARDS

INNENFOTOS

MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG DER U.S. NATIONAL
ARCHIVES UND RECORDS ADMINISTRATION

SPIELTESTER

WILLIAM JOCKUSCH UND WARREN WYMAN (LEITUNG),
AUSTRALASKAN GAMBIT, A BRIDGE TOO MANY,
CINCYGAMERS, EASTERN PENNSYLVANIA GAME SOCIETY,
HASBRO GAMES GROUP, HIGH ROLLERS,
HOUSTON GAMERS, I3 LUNCHTIME GAMERS, MCKINNEY
GAMERS, O-FENDERS, PENNA VOLUNTEERS, RPI
GAMING, SOUTH COAST AREA BOARDGAMERS,
STAGGERING STRATEGISTS, THE THREE-TWOS,
WESTBANK GAMERS UND WIZARDS AT WAR.

MEIN BESONDERER DANK GEHT AN AARON ALBERG,
MARY-ELIZABETH ALLEN, PAUL BAZAKAS, KAY BEAN,
CLARE BRODIE, MARTIN DURHAM, EVON FUERST, BRIAN
HART, MATT HYRA, KURT ISENSEE, MARY KIRCHOFF, ROB
LAZZARETTI, TERESA NEWBY, DAVID NOONAN, TRAVIS
PETKOVITS, FAITH PRICE, KATE ROSS, PATRICK ROSS,
LIZ SCHUH, BRIAN TINSMAN, ANTHONY VALTERRA, CHRIS
WILKES UND DIE UNZÄHLIGEN *Axis & Allies* FANS, DIE
MIR IM LAUFE DER JAHRE GESCHRIEBEN HABEN. UNSER
KRIEG GEHÖRT DER WELT.



SEITEBIET 25 - 13. DEZEMBER 1939
DIE SCHLACHT AM RIO DE LA PLATA
LEICHTE KREUZER DER BRITEN GREIFEN DAS DEUTSCHE SCHLACHTSCHIFF „GRAF SPEE“ AN, DAS SPÄTER IM RIO DE
LA PLATA IN URUGUAY VERSENKT WIRD.





DEINE WELT IM KRIEG

WESTEUROPA - 22. JUNI 1940
PARIS KAPITULIERT
MIT DER KAPITULATION DES NEUEN VICHY-REGIMES ERKLÄRT GENERAL DE GAULLE DIE FREIE FRANZÖSISCHE REGIERUNG IM EXIL.

Frühling 1942. Die Flotte in Pearl Harbor wird langsam wieder aufgebaut. Die Briten schauen über den Kanal auf das besetzte Frankreich. Westlich von Moskau erholen sich sowjetische Soldaten vom schweren Winter an der russischen Front. Junge, amerikanische Soldaten verlassen ihre Heimat zum ersten Mal und wissen nicht, ob sie wieder zurückkehren werden. Sie leben in einer Welt des Kriegs.

Ihr Schicksal liegt in deinen Händen. Du und die anderen Weltführer herrschen über das Schicksal von Millionen Soldaten. Die eine Seite nennen wir **Axis** (Achsenmächte): Deutschland und Japan. Ihnen stehen die **Allies** (Alliierten) gegenüber: die Sowjetunion (UdSSR), das Vereinigte Königreich von Großbritannien sowie die Vereinigten Staaten von Amerika (USA). Innerhalb deiner Seite musst du Teamarbeit beweisen und stets mit deinem Ziel vor Augen koordinieren und verhandeln. Während du den größten Krieg nacherlebst, den die Welt je erlebt hat, wird eine Seite den Sieg erringen und damit den Lauf der Geschichte ändern.

WIE MAN DEN KRIEG GEWINNT

Axis & Allies kann von bis zu fünf Spielern gespielt werden. Jeder Spieler kontrolliert eine oder mehrere Weltmächte. Wenn du am Zug bist, musst du deine Truppen, Luftwaffe und Marineflotte so aufbauen,

einsetzen, bewegen und kommandieren, dass der Gegner in seinen Gebieten möglichst stark geschwächt wird. Deine Gegenspieler wiederum werden ihre Streitkräfte gegen dich mobilmachen. Je mehr Gebiete du besetzt hast, desto umfangreicher und stärker kannst du dein Kriegsmaterial aufrüsten.

Zu Beginn des Spiels entscheidest du, ob du einen Teilsieg erreichen willst, einen Hauptsieg oder den absoluten Sieg (dies hängt davon ab, wie lange du spielen möchtest). Auf der Landkarte findest du zwölf Siegerstädte, die für den Krieg von großer Bedeutung sind. Am Anfang kontrolliert jede Seite sechs dieser Städte. Die Allies kontrollieren Washington, London, Leningrad, Moskau, Kalkutta und Los Angeles. Die Axis-Streitkräfte kontrollieren Berlin, Paris, Rom, Shanghai, Manila und Tokio. Wenn deine Seite am Ende eines Zugs eine bestimmte Anzahl an Siegerstädten kontrolliert, hat sie – und damit auch du – den Krieg gewonnen.

Kontrollierte Siegerstädte	Sieg
8	Teilsieg
10	Hauptsieg
12	absoluter Sieg

WELCHE SIEGART SOLLEN WIR WÄHLEN?

DIESE FRAGE HÄNGT VON AB, WIE LANGE DU SPIELEN MÖCHTEST. EINEN TEILSIEG KANNST DU SCHON IN 1 BIS 2 STUNDEN ERREICHEN. DAGEGEN WIRD DER ABSOLUTE SIEG MEHRERE STUNDEN BENÖTIGEN. ES SOLLTEN ALLE SPIELER GEMEINSAM ENTSCHIEDEN, WIE LANGE GESPIELT WIRD. DANACH BESTIMMT SICH DANN DIE ART DES SIEGES.

DIE KRIEGSTEILNEHMER

Einer oder mehr Spieler übernehmen die Seite der Axis, und einer oder mehr andere Spieler treten für die Allies an. Bei fünf Spielern kontrolliert jeder Spieler eine Weltmacht. Bei weniger Spielern werden einige mehr als nur eine Weltmacht übernehmen.

Wenn du mehr als eine Weltmacht kontrollierst, solltest du deren Erträge und Einheiten getrennt halten. Du kannst deine Aktionen immer nur für eine Weltmacht ausführen.

Bei 2 Spielern

Spieler 1: Sowjetunion
Großbritannien
USA
Spieler 2: Deutschland
Japan

Bei 3 Spielern

Spieler 1: Sowjetunion
Großbritannien
USA
Spieler 2: Deutschland
Spieler 3: Japan

Bei 4 Spielern

Spieler 1: Sowjetunion
USA
Spieler 2: Großbritannien
Spieler 3: Deutschland
Spieler 4: Japan

Bei 5 Spielern

Spieler 1: Sowjetunion
Spieler 2: Deutschland
Spieler 3: Großbritannien
Spieler 4: Japan
Spieler 5: USA



DEINE WELT IM KRIEG

DAS HÄNGT DAVON AB, WIE DU GERNE SPIELEN MÖCHTEST. JEDE WELTMACHT HAT UNTERSCHIEDLICHE STÄRKEN UND AUFGABEN.

SOWJETUNION	DIE SOWJETUNION IST WIRTSCHAFTLICH SCHWACH UND STEHT VOR GROßEN SCHWIERIGKEITEN. SIE HAT ALLERDINGS EINE STARKE AUSGANGSPOSITION UND KANN VON ANFANG AN SCHNELL DAZUGEWINNEN. WENN DIR DIE AUSSICHT AUF HEFTIGE BODENKÄMPFE GEFÄLLT, IST DIE SOWJETUNION GENAU DAS RICHTIGE FÜR DICH.	
DEUTSCHLAND	DEUTSCHLAND IST WIRTSCHAFTLICH STARK, WIRD ABER VON ALLEN SEITEN ANGEGRIFFEN. DIESE MACHT STEHT AM ANFANG IN DER NÄHE WICHTIGER SIEGERSTÄDTE UND KANN SEHR SCHNELL DAZUGEWINNEN, WENN SIE NICHT SCHNELL AUFGEHALTEN WIRD. WENN DU GERNE DIE HAUPTROLLE SPIELEN MÖCHTEST, SOLLTEST DU DICH FÜR DEUTSCHLAND ENTSCHEIDEN.	
GROßBRITANNIEN	GROßBRITANNIEN HÄLT WELTWEIT DIE MEISTEN GEBIETE, DIE ALLERDINGS WEIT VERSTREUT LIEGEN. DAS LAND STEHT VOR BODEN-, LUFT- UND SEEANGRIFFEN, KANN ABER SELBST ALLE DIESE ANGRIFFSSTRATEGIEN BIETEN. WENN DU NACH EINER AUSGEGLICHENEN MACHT SUCHST, KÖNNTE GROßBRITANNIEN ZU DIR PASSEN.	
JAPAN	JAPAN KONTROLLIERT AM ANFANG MIT STÜTZPUNKTEN IN ASIEN DEN GROßTEIL DES PAZIFIKBEREICHS. DIE SCHWERE JAPANISCHE FLOTTE KANN ALLE DREI ALLIES IN SCHACH HALTEN, MUSS ABER AUFPASSEN, IHRE KRÄFTE NICHT ZU WEIT ZU VERSTREUEN. WENN DU EINE STARKE MARINE- UND LUFTKAMPFSTREITMACHT BEVORZUGST, SOLLTEST DU ES EINMAL MIT JAPAN PROBIEREN.	
USA	DIE USA SIND ZWAR WIRTSCHAFTLICH AM STÄRKSTEN, BEGINNEN ABER WEIT AB VOM EIGENTLICHEN GESCHEHEN. DAHER WIRD ES AM ANFANG EINIGE ANSTRENGUNGEN KOSTEN, DIE TRUPPEN ZU MOBILISIEREN. WENN DU GERNE GEDULDIG, ABER MIT VIEL MACHT SPIELEN MÖCHTEST, SOLLTEST DU DICH FÜR DIE USA ENTSCHEIDEN.	

ALLGEMEIN SIND DIE AXIS-MÄCHTE AM ANFANG MILITÄRISCH STÄRKER UND WIRTSCHAFTLICH SCHWÄCHER ALS DIE ALLIES. SIE BEGINNEN DAS SPIEL MIT VIELEN TRUPPEN, IM VERHÄLTNIS DAZU ABER NUR MIT WENIG KAUFKRAFT. DIE EINZELNEN ALLIES-MÄCHTE HABEN EINE GERINGERE KAMPFKRAFT, DAFÜR LIEGT IHR GESAMTES BUDGET ABER ÜBER DEN MITTELN DER AXIS.

UNTER DIESEN VORAUSSETZUNGEN SOLLTE DIE AXIS SCHNELL ANGREIFEN, BEVOR DIE ALLIES IHRE BODEN, LUFT- UND MARINETRUPPEN AUFBAUEN KÖNNEN. DIE SOWJETUNION MUSS DEUTSCHE ANGRIFFE ABWEHREN. GROßBRITANNIEN MUSS LONDON HALTEN UND GLEICHZEITIG VERSUCHEN, IHRE VIELEN GEBIETE AUF DER GANZEN WELT ZU STABILISIEREN. DIE USA MUSS AN ZWEI FRONTEN GLEICHZEITIG ANTRETEN: IM PAZIFIK GEGEN JAPAN UND IN EUROPA GEGEN DEUTSCHLAND.



GROßBRITANNIEN - 10. JULI 1940
GROßBRITANNIEN WIRD ANGEGRIFFEN

DIE LUFTWAFFE STARTET IHRE ANGRIFFE GEGEN DIE ROYAL AIR FORCE UND LONDON. DER ENTSCLOSSENE WIDERSTAND DER ROYAL AIR FORCE BEEENDET DEN DEUTSCHEN ANGRIFF IM MAI 1941.



SPIELVORBEREITUNG

SEEGEBIET 8 - 27. MAI 1941
DIE BISMARCK WIRD VERSENKT
NACHDEM DAS DEUTSCHE SCHLACHTSCHIFF „BISMARCK“ VON BRITISCHEN SCHIFFEN DURCH DEN NORDATLANTIK
GEJAGT WURDE, WIRD ES VOR DER KÜSTE WESTEUROPAS VERSENKT.

Sobald ihr euch auf die Verteilung der Mächte geeinigt habt, bereitet ihr das Spiel vor. Dazu gehört dieses Spielzubehör:

Spielplan

Der Spielplan entspricht der Weltkarte des Jahres 1942. Die Karte ist durch Grenzlinien in **Land- und Seegebiete** aufgeteilt. Lege den Spielplan auf einen Tisch. Die Spieler der Allies-Mächte sollten am oberen Ende des Spielplans sitzen (Norden) und die Axis-Mächte am unteren Ende (Süden).

Kampftafel und Würfel

Die Kampftafel ist eine große Karte mit Spalten, aus denen du die Angriffs- und Verteidigungseinheiten sowie deren Kampfstärken entnehmen kannst. Wenn es zu einer Kampfhandlung kommt, stellen die beteiligten Spieler ihre Einheiten auf die Kampftafel und entscheiden die Schlacht mit Hilfe der Würfel. Lege die Kampftafel zusammen mit den Würfeln neben den Spielplan.

Kontrollmarker

Die Kontrollmarker zeigen den aktuellen Spielstand. Sie markieren eroberte Gebiete und kennzeichnen andere Informationen auf den verschiedenen Tabellen des Spiels. Drücke alle Kontrollmarker deiner Macht bzw. Mächte (siehe vorhergehende Seite) aus den Rahmen und lege sie vor dich hin.

Siegerstädte-Tabelle

Diese Tabelle zeigt,

welche Städte jede Macht kontrolliert. Lege für deine Macht (bzw. Mächte) einen deiner Kontrollmarker auf das entsprechende Feld der Tabelle. Wer welche Städte kontrolliert, kann sich im weiteren Spielverlauf natürlich ändern.

Sozialprodukt-Tabelle

Diese Tabelle protokolliert während des Spielverlaufs die Industrieproduktionserträge jeder Macht. Die Sozialprodukt-Tabelle wird neben den Spielplan platziert. Lege für deine Macht (bzw. Mächte) einen deiner Kontrollmarker auf das entsprechende Feld der Tabelle. Damit markierst du die **Höhe des Sozialprodukts**, über das deine Macht am Anfang verfügt (es entspricht der Summe der eingekreisten Nummern in den Gebieten, die du kontrollierst). Ein Spieler wird während des Spiels die Veränderungen der verschiedenen Sozialprodukte auf der Tabelle markieren.

Industrieproduktionsscheine

Diese Scheine stellen quasi dein „Spielgeld“ dar, d.h. deinen Militäretat. Sortiere die Industrieproduktionsscheine (IPC) nach Werten (1, 5 und 10), und teile jedem Spieler das nachfolgend aufgeführte Grundkapital aus. Die Beträge entsprechen dabei dem Anfangssozialprodukt jeder Macht. Ein Spieler sollte die Rolle des Bankhalters übernehmen und die IPCs verwalten.

Macht	IPCs
Sowjetunion	24
Deutschland	40
Großbritannien	30
Japan	30
USA	42

Aufrüstungstabelle

Diese Tabelle zeigt die technologischen Fortschritte jeder Macht im Bereich der Waffen- und Kriegsmaterialentwicklung. Wenn du neues Kriegsmaterial entwickelst, legst du neben den entsprechenden Technologietyp einen deiner Kontrollmarker.

Weltmacht-Tabelle

Jeder Spieler legt die Tabelle seiner Weltmacht (bzw. Weltmächte) vor sich hin. Die Tabelle zeigt den Namen der Macht, ihre Seite (Axis oder Allies), die Farbe ihrer Spielfiguren, ihr Emblem sowie die Spielreihenfolge. Außerdem entnimmst du daraus die verfügbaren Einheiten, ihre statistischen Daten sowie ihre Anfangsmengen und -platzierungen.

Streitkräfte

Jeder Spieler nimmt sich die Kunststoffspielfiguren seiner Macht. Dies sind deine Streitkräfte. Jede Weltmacht hat eine eigene Farbe:

Weltmacht	Farbe
Sowjetunion	rot
Deutschland	grau
Großbritannien	beige
Japan	orange
USA	grün

Zwei weitere Einheitentypen (Flakgeschütze und Fabriken) sind hellgrau und damit farblich keiner Weltmacht zugeordnet. Während des Spiels können sie unterschiedlichen Weltmächten gehören.

Deiner Weltmacht-Tabelle



SPIELVORBEREITUNG

entnimmst du die Menge und Arten der Einheiten, die du auf deine Land- und Seegebiete platzierst. In dem Beispiel der Tabelle für Deutschland (siehe nächste Seite) zeigt das erste Feld drei Infanterie-Einheiten im Gebiet Deutschlands. Stelle alle angegebenen Truppen wie vorgegeben auf die Gebiete. Die dunklere Zeile SEA UNITS (Marine-Einheiten) zeigt nummerierte Seegebiete. Stelle die darunter angegebene Menge an Marine-Einheiten auf die entsprechenden Seegebiete.

Siehe auch Anhang 1: Einheiten-Profile auf Seite 24. Dort erfährst du, wie jede Einheit zieht, angreift, verteidigt und mit anderen Einheiten kooperiert.

The screenshot shows a game interface for Germany. On the left, there's a map of Germany with a large blue cross in the center. Below the map, there are several sections of text: 'ORDER PLAY', 'MILITARY EQUIPMENT', 'STARTING VICTORY POINTS', and 'COMBAT EXPERIENCE'. On the right, there is a table with columns for various unit types and their counts. The table is partially obscured by a silhouette of a soldier.

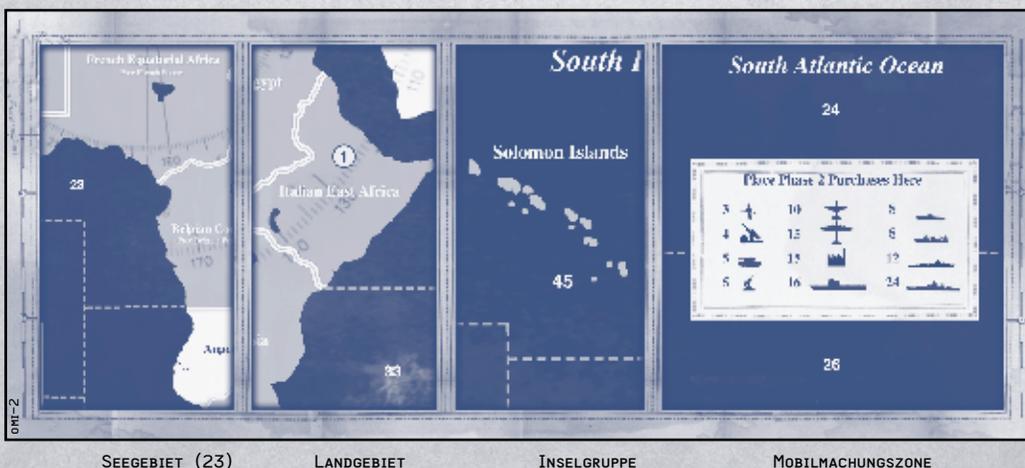
BEISPIEL FÜR EINE TABELLE

Plastichips

Mit den Plastikchips kannst du auf Land- und Seegebieten, auf denen zuviele Einheiten stehen, etwas Platz sparen. Die weißen Chips ersetzen jeweils 1 Kampfeinheit und die roten ersetzen 5 Kampfeinheiten. Wenn du z.B. auf einem Feld 7 Infanterie-Einheiten platzieren möchtest, legst du 1 roten und 1 weißen Chip aufeinander und stellst 1 Infanterie-Einheit oben drauf. Sollte es nicht genügend Chips geben, kannst du dir selbst welche herstellen, z.B. aus einem kleinen Stück Papier, auf das du die Art der Einheit schreibst.

Rangierpunkte und -karten

Drücke die zehn nummerierten Rangierkarten aus dem Rahmen und lege sie neben den Spielplan. Drücke auch die Punkte mit den passenden Nummern heraus und lege sie neben die Karten. Wenn du mehr Einheiten auf ein Feld stellen möchtest als draufpassen, legst du statt dessen einen der nummerierten Rangierpunkte auf dieses Feld. Danach stellst du die übrigen Einheiten auf die entsprechende Rangierkarte neben dem Spielplan. Diese Einheiten gehören nun zu dem Feld, das den entsprechend nummerierten Punkt zeigt.



SEEGBIET (23)

LANDGEBIET

INSELGRUPPE

MOBILMACHUNGSZONE



BELORUSSLAND - 22. JUNI 1941
OPERATION BARBAROSSA
 DREI MILLIONEN DEUTSCHE SOLDATEN MARSCHIEREN MIT DREITAUSEND PANZERN ÜBER DIE RUSSISCHE GRENZE.





SPIELVORBEREITUNG

SEEGEBIET 52 - 7. DEZEMBER 1941
PEARL HARBOR
DIESES DATUM IST DER INBEGRIFF DER INFAMIE.

DIE FELDER AUF DEM SPIELPLAN

Die Farben der Gebiete auf dem Spielplan zeigen, von welcher Macht sie zu Beginn des Spiels kontrolliert werden. Jede Weltmacht hat ihre eigene Farbe:

Weltmacht	Farbe
Sowjetunion	rot
Deutschland	grau
Großbritannien	beige
Japan	orange
USA	grün

Alle anderen Felder sind **neutral**, d.h. sie gehören zu keiner Weltmacht.

Der **Ertragswert** der meisten Gebiete bewegt sich zwischen 1 und 12. Dies ist die Menge der IPCs, die sie ihrer Weltmacht in jeder Runde einbringen. Einige Gebiete, wie z.B. Gibraltar, haben keinen Ertragswert.

Die Einheiten können von einem Gebiet zu einem anderen, angrenzenden Gebiet (d.h. sie haben dieselbe Grenze) bewegt werden. Da die Erde rund ist, grenzen die Land- und Seegebiete der rechten Kante des Spielplans an die Land- und Seegebiete der linken Kante an. Die entsprechenden Verbindungen entnimmst du den Buchstaben an den Spielplankanten (A grenzt an A

an, B an B, etc.).

Für jedes Gebiet gilt einer dieser drei Zustände:

- verbündet:** Das Gebiet wird von dir oder einer verbündeten Macht deiner Seite kontrolliert.
- feindlich:** Das Gebiet wird von einer feindlichen Macht der gegnerischen Seite kontrolliert.
- neutral:** Das Gebiet wird von keiner Macht kontrolliert. Neutrale Gebiete bleiben während des gesamten Kriegs neutral.

Seegebiete sind entweder verbündet oder feindlich. Sie sind niemals neutral. Ein unbesetztes Seegebiet ist mit jeder Weltmacht verbündet.

Neutrale Gebiete: Neutrale Gebiete (wie z.B. Türkei, Mongolei oder Sahara) sind in blassen Farben dargestellt. Diese Bereiche sind aus politischen oder geographischen Gründen unpassierbar. Du darfst neutrale Gebiete weder angreifen, noch durchqueren oder mit Luftwaffe-Einheiten überfliegen. Neutrale Gebiete haben keinen Ertragswert.

Inseln: Inseln sind Landgebiete, die sich innerhalb eines Seegebiets befinden. Ein Seegebiet enthält höchstens eine Inselgruppe, die als 1 Landgebiet gilt. Es ist nicht erlaubt, Einheiten so aufzuteilen, dass sie auf verschiedenen Inseln

derselben Gruppe stehen.

Kanäle

Auf dem Spielplan gibt es zwei Kanäle, künstliche Wasserstraßen, die zwei große Meeresbereiche verbinden. Der Panamakanal verbindet den Pazifischen Ozean (Seegebiet 20) mit dem Atlantischen Ozean (Seegebiet 19); der Sueskanal verbindet das Mittelmeer (Seegebiet 15) mit dem Indischen Ozean (Seegebiet 34). Ein Kanal gilt nicht als Feld, also wird er in die Anzahl der Felder, um die sich Einheiten bewegen dürfen, nicht eingerechnet. Ein Kanal verhindert keine Züge über Land: Die Boden-Einheiten dürfen frei zwischen Transjordanien und Anglo-Ägypten hin und her ziehen.

Wenn du mit Marine-Einheiten durch einen Kanal ziehen möchtest, muss deine Seite (aber nicht unbedingt deine eigene Weltmacht) den Kanal am Anfang deines Zugs kontrollieren. Du darfst ihn also nicht in dem Zug benutzen, während du ihn erobert hast. Der Panamakanal wird von der Seite kontrolliert, die Panama besetzt hat. Der Sueskanal wird von der Seite kontrolliert, die sowohl Anglo-Ägypten als auch Transjordanien besitzt. Sollte eine Seite Anglo-Ägypten kontrollieren und die gegnerische Seite Transjordanien, bleibt der Sueskanal für alle Marine-Einheiten geschlossen.



DER SPIELABLAUF

Axis & Allies wird in **Runden** gespielt. In jeder **Runde** führt jede Weltmacht einen vollständigen Zug durch. Danach wird überprüft, ob die eine oder die andere Seite das Spiel gewonnen hat.

Spielreihenfolge

1. Sowjetunion
2. Deutschland
3. Großbritannien
4. Japan
5. USA
6. Spielstand prüfen

Jeder Zug deiner Weltmacht besteht aus **7 Phasen**, die in einer festen Reihenfolge durchgeführt werden müssen. Wenn du Erträge einziehen kannst, musst du dies auch tun, aber alle anderen Phasen sind freiwillig. Nach der 7. Phase ist dein Zug vorbei, und die nächste Macht ist an der Reihe. Nachdem jede Weltmacht mit ihrem Zug an der Reihe war und keine Seite den Krieg für sich entscheiden konnte, beginnt eine neue Runde.

Phasenreihenfolge

1. Aufrüsten
2. Einheiten kaufen
3. Kampfzüge
4. Kämpfen
5. Kampflose Züge
6. Neue Truppen mobilmachen
7. Erträge einziehen

PHASE 1: AUFRÜSTEN

In dieser Phase rüstest du dein Kriegsmaterial auf, das du in diesem Zug und im restlichen Verlauf des Spiels einsetzen kannst. Dafür kaufst du **Forschungswürfel**, die dir die Möglichkeit für neue technologische Erkenntnisse liefern. Jeder geworfene Forschungswürfel gibt dir zusätzliche Chancen für neue Entwicklungen. Es können beliebig viele Weltmächte dieselben Materialtypen aufrüsten bzw. entwickeln, aber sie dürfen ihre Technologien nicht teilen. Jeder gekaufte Forschungswürfel kostet 5 IPCs.

Die einzelnen Schritte der Aufrüstung

1. Aufzurüstenden Typ auswählen
2. Forschungswürfel kaufen
3. Forschung auswürfeln
4. Aufgerüsteten Typ markieren

Schritt 1: Aufzurüstenden Typ auswählen

Sieh dir die Aufrüstungstabelle an und suche dir die Technologie aus, die du in diesem Zug erforschen möchtest (wie z.B. Super-U-Boote). **Du darfst pro Zug nur 1 Technologie auswählen!**

Schritt 2: Forschungswürfel kaufen

Jeder Würfel kostet 5 IPCs. Du darfst dir so viele kaufen, wie du möchtest (und dir leisten kannst). Die Forschungswürfel kannst du nicht für spätere Züge aufheben.

Schritt 3: Forschung auswürfeln

Werfe gleichzeitig alle gekauften Würfel und sieh dir die Aufrüstungstabelle an: Wenn du mit irgendeinem der Würfel die Augenzahl geworfen hast, die für das ausgewählte Kriegsmaterial benötigt wird, hast du in dieser Technologie den Durchbruch erreicht. Wenn du dich z.B. für die Super-U-Boote entschieden hattest, musst du eine 3 würfeln. Wenn du mit keinem Würfel die benötigte Augenzahl geworfen hast, sind deine technologischen Forschungen fehlgeschlagen und du musst auf deinen nächsten Zug warten, um es eventuell noch einmal zu probieren.

Schritt 4: Aufgerüsteten Typ markieren

Waren deine Forschungen erfolgreich, legst du auf die Spalte der Aufrüstungstabelle unter den entsprechenden Materialtyp einen Kontrollmarker. Ab sofort können alle Einheiten, die du im Spiel hast, über diese Technologie verfügen (sofern dies möglich ist).

Kriegsmaterialtypen

- 1 Düsenjäger**
Deine Kampfflugzeuge sind jetzt Düsenjäger. Ihr Verteidigungswert erhöht sich auf 5.
- 2 Raketen**
Deine Flakgeschütze sind jetzt Raketenwerfer. Zusätzlich zu ihrer normalen Kampffunktion können sie auch feindliche Industrieproduktionserträge verringern. Siehe auch Sonderangriffe in Phase 4: Kämpfen.
- 3 Super-U-Boote**
Deine U-Boote sind jetzt Super-U-Boote. Ihr Angriffswert erhöht sich auf 3.
- 4 Langstreckenflugzeuge**
Deine Kampfflugzeuge sind jetzt Langstrecken-kampfflugzeuge, und deine Bomber sind jetzt Langstreckenbomber. Die Reichweite deiner Kampfflugzeuge erhöht sich auf 6; die Reichweite deiner Bomber erhöht sich auf 8.
- 5 Kombiniertes Bombardement**
Genauso wie Schlachtschiffe können jetzt auch deine Zerstörer bei einer amphibischen Großlandung schwere Bombardements abgeben (Angriffswert 3).
- 6 Schwere Bomber**
Deine Bomber sind jetzt schwere Bomber. Sie kämpfen bei Angriffen oder strategischen Bombardements jeweils mit 2 Würfeln (siehe Sonderangriffe in Phase 4: Kämpfen), aber bei der Verteidigung nur mit 1 Würfel.



PHILIPPINEN - 9. APRIL 1942
BATAAN
GEGEN DEN BEFEHL DES GENERALS MACARTHUR ERGEBEN SICH 78.000 AMERIKANISCHE UND PHILIPPINISCHE SOLDATEN IN BATAAN.





DER SPIELABLAUF

ALASKA - 3. JUNI 1942
DUTCH HARBOR
JAPANISCHE FLUGZEUGE GREIFEN DUTCH HARBOR AN, WOMIT DER EINJÄHRIGE KAMPF UM DIE ALEUTEN BEGINNT.

SOLL ICH MEINE IPCs IN AUFRÜSTUNG INVESTIEREN?

DIE AUFRÜSTUNG DEINES KRIEGSMATERIALS IST EINE RISKANTE ANGELEGENHEIT. ES KÖNNTE DICH SO VIELE IPCs KOSTEN, DASS DU NICHT MEHR GENÜGENDE ÜBRIG HAST, UM FÜR SPÄTERE ANGRIFFE ZUSÄTZLICHE EINHEITEN ZU KAUFEN. AUßERDEM GARANTIERT DIR DAS INVESTIEREN IN DIE FORSCHUNG KEINE ERFOLGE. DAS GELD, DAS DU DAFÜR BEZAHLST, IST NUR EINE FORSCHUNGSgebÜHR. DU MUSST DANN IMMER NOCH DIE RICHTIGE ZAHL WÜRFELN, DAMIT DIE AUFRÜSTUNG ERFOLGREICH IST. SOLLTE DEIN RÜSTUNGSVERSUCH ALLERDINGS ERFOLG HABEN, KÖNNTE DIR DIES ZUM SIEG VERHELFFEN.

DIE ENTSCHEIDUNG BLEIBT DIR ÜBERLASSEN: GEHE AUF RISIKO UND GIB EINEN TEIL DEINER ERTRÄGE FÜR DIE RÜSTUNG AUS, ODER VERZICHTE AUF DIE AUFRÜSTUNG UND INVESTIERE DEINE IPCs IN DEN KAUF ZUSÄTZLICHER EINHEITEN.

1	2	3	4	5	6
10	15	20	25	30	35
10	15	20	25	30	35
10	15	20	25	30	35
10	15	20	25	30	35
10	15	20	25	30	35

AUFRÜSTUNGSTABELLE

PHASE 2: EINHEITEN KAUFEN

In dieser Phase kannst du mit deinen IPCs zusätzliche Einheiten kaufen, damit du diese in späteren Zügen einsetzen kannst. Alle Einheiten auf deiner Weltmacht-Tabelle stehen zum Kauf bereit. Neben der Bezeichnung der Einheit ist in der Kostenspalte ihr entsprechender Preis angegeben.

Siehe Anhang 1: Einheiten-Profile auf Seite 24 für weitere Informationen über Einheiten und ihre Fähigkeiten.

Die einzelnen Schritte beim Kauf von Einheiten

1. Einheiten anfordern
2. Einheiten bezahlen
3. Einheiten in Mobilmachungszone platzieren

Schritt 1: Einheiten anfordern

Wähle die Einheiten aus, die du kaufen möchtest. Du darfst so viele Einheiten jeder Art kaufen, wie du dir leisten kannst, und zwar unabhängig davon, mit welchen Einheiten du das Spiel begonnen hast.

Schritt 2: Einheiten bezahlen

Gib dem Bankhalter deine IPCs, die dem Gesamtwert der gekauften Einheiten entsprechen. Du musst nicht alle deine IPCs ausgeben.

Schritt 3: Einheiten in Mobilmachungszone platzieren

Platziere deine gekauften Einheiten in der Mobilmachungszone auf dem Spielplan (im Südatlantischen Ozean). Du kannst diese Einheiten zwar nicht sofort, dafür aber später während deines Zugs einsetzen.

DEIN SPIELABLAUF

WELCHE EINHEITEN SOLL ICH KAUFEN?

DER KAUF VON EINHEITEN IST BEI **AXIS & ALLIES** EINE DER WICHTIGSTEN AUFGABEN, DA DU DICH DABEI AUF ZUKÜNFTIGE ANGRIFFE VORBEREITEST. DU MUSST BEDENKEN, WELCHE MÄCHTE DU WANN ANGREIFEN MÖCHTEST. VERSUCHE VORAUSSZUSEHEN, WELCHE ZÜGE DEINE GEGNER ALS NÄCHSTES MACHEN, UND KAUF DANN DIE RICHTIGEN EINHEITEN, UM IHRE ANGRIFFE ABZUWEHREN. IN ANHANG 1: EINHEITEN-PROFILE AUF SEITE 24 ERFÄHRST DU MEHR ÜBER DIE VERSCHIEDENEN EINHEITENTYPEN.

BODEN-EINHEITEN: *INFANTERIE-EINHEITEN* EIGNEN SICH GUT FÜR DIE VERTEIDIGUNG, DA JEDE EINHEIT NUR 3 IPCs KOSTET UND BEI DER VERTEIDIGUNG MIT EINER GEWÜRFELTEN 2 ODER WENIGER EINEN TREFFER LANDET (D.H. VERTEIDIGUNGSWERT 2). *PANZER* KOSTEN MEHR ALS *INFANTERISTEN* (5 IPCs), ABER SIE HABEN EINEN ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSWERT VON JEWEILS 3. SIE KÖNNEN AUßERDEM WEITER ZIEHEN ALS ANDERE BODEN-EINHEITEN. *ARTILLERIE-EINHEITEN* (4 IPCs) HABEN EINEN ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSWERT VON JEWEILS 2. DIE ARTILLERIE VERSTÄRKT ANGREIFENDE *INFANTERIE-EINHEITEN*, WOBEI SIE DEREN ANGRIFFSWERT AUF 2 ERHÖHT. *FLAKGESCHÜTZE* (5 IPCs) HABEN SPEZIELLE VERTEIDIGUNGSMÖGLICHKEITEN GEGEN ANGREIFENDE KAMPFFLUGZEUGE UND BOMBER.

FABRIKEN (15 IPCs) SIND ZWAR EINHEITEN, GELTEN ABER NICHT ALS KAMPFEINHEITEN. SIE KÖNNEN WEDER ANGREIFEN NOCH ZIEHEN, DIENEN ABER ZUR PLATZIERUNG NEUER EINHEITEN AUF DEM SPIELPLAN. MIT JEDER FABRIK KANNST DU EINE BESTIMMTE ANZAHL NEUER EINHEITEN, DIE DEM ERTRAGSWERT DES GEBIETS ENTSpricht, MOBILMACHEN.

LUFTWAFFE-EINHEITEN: *KAMPFFLUGZEUGE* (10 IPCs) SIND BEIM ANGRIFF UND IN DER VERTEIDIGUNG SEHR STARK, HABEN ABER EINE BEGRENZTE FLUGWEITE VON 4 FELDERN. *BOMBER* KÖNNEN WEITER FLIEGEN (BIS ZU 6 FELDER) UND BESONDERE STRATEGISCHE BOMBARDEMENTS AUSFÜHREN, UM FEINDLICHE AUFRÜSTUNGSVERSUCHE ZU VERHINDERN, ABER SIE KOSTEN 15 IPCs UND SIND BEI DER VERTEIDIGUNG WESENTLICH SCHWÄCHER ALS KAMPFFLUGZEUGE.

MARINE-EINHEITEN: *SCHLACHTSCHIFFE* SIND BEIM ANGRIFF UND IN DER VERTEIDIGUNG MIT EINER 4 ODER WENIGER SEHR STARK, UND MÜSSEN MIT 2 TREFFERN VERSENKT WERDEN. ALLERDINGS KOSTEN SIE JEWEILS 24 IPCs! *ZERSTÖRER* SIND MIT 12 IPCs NUR HALB SO TEUER, HABEN EINEN ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSWERT VON JEWEILS 3 UND SIND SEHR WIRKSAM GEGEN FEINDLICHE U-BOOTE. DIE BILLIGEREN *U-BOOTE* (8 IPCs) HABEN EINEN ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSWERT VON JEWEILS 2, ABER SIE KÖNNEN VERNICHTENDES ERÖFFNUNGSFEUER ABGEBEN UND DURCH FEINDLICHE SEEGBIETE ZIEHEN. *FLUGZEUGTRÄGER* (16 IPCs) SIND STARK IN DER ABWEHR UND BIETEN DEINEN KAMPFFLUGZEUGEN DIE MÖGLICHKEIT, FERNAB DER LANDGEBIETE ZU LANDEN. *TRANSPORTER* (8 IPCs) BRINGEN BODEN-EINHEITEN IN DIE KAMPFGEBIETE, SIND FÜR FEINDLICHE ANGRIFFE ABER EIN LEICHTES ZIEL.

PHASE 3: KAMPFZÜGE

In dieser Phase kannst du so viele deiner Einheiten in so viele feindliche Land- und Seegebiete ziehen, wie du möchtest. Ziehe mit deinen angreifenden Einheiten dafür auf die anvisierten Felder des Spielplans. Diese können besetzt sein (d.h. auf ihnen stehen feindliche Einheiten) oder vom Feind kontrolliert, aber nicht besetzt. Du musst einen Kampfzug durchführen, um ein feindliches, nicht besetztes Gebiet zu betreten. Die angreifenden Einheiten dürfen von verschiedenen Feldern kommen, um ein einziges feindliches Feld anzugreifen, sofern sie es mit einem gültigen Zug erreichen können.

Eine Einheit darf um so viele Felder gezogen werden, wie ihre Bewegungsrate vorgibt. Die meisten Einheiten müssen anhalten, sobald sie ein feindliches Feld betreten haben. Also könnte eine Einheit mit einer Bewegungsrate 2 zunächst auf ein verbündetes Feld ziehen und dann auf ein feindliches, oder nur auf ein feindliches.

Du darfst in dieser Phase deine Einheiten auf dem Weg zu feindlichen Feldern zunächst auf verbündete Felder ziehen, aber sie dürfen ihren Zug nur während der kampfflosen Phase auf verbündeten Feldern beenden. Eine Allies-Weltmacht darf niemals eine andere Allies-Weltmacht angreifen, genauso wie eine Axis-Weltmacht niemals eine andere Axis-Weltmacht angreifen darf. Einheiten derselben Seite dürfen allerdings auf denselben Feldern stehen.

Ausnahme: In dieser Phase darfst du deine Einheiten aus Feldern ziehen, auf denen zu Beginn deines Zugs feindliche Einheiten standen. Dies geschieht meistens in Seegebieten. Dadurch kannst du den Kampfzug dieser Einheiten auf einem Feld beenden, auf dem keine feindlichen Truppen stehen. Einheiten, die auf Feldern mit feindlichen Einheiten stehen bleiben, lösen in der nächsten Phase eine Kampfhandlung aus.

Im Allgemeinen kann jede angreifende Einheit nur an *einer* Kampfhandlung pro Zug teilnehmen. (Für diese Regel gibt es einige Ausnahmen, z.B. wenn eine Luftwaffe-Einheit während ihres Zugs von mehreren Flakgeschützen beschossen wird.) Alle Kampfzüge finden quasi gleichzeitig statt: Daher kannst du in dieser Phase nicht eine Einheit bewegen, danach den Kampf ausführen und danach die Einheit wieder bewegen. Aus demselben Grund darfst du eine amphibische Großlandung (siehe Besondere Kampfhandlungen auf Seite 19) mit demselben Transporter nicht gleichzeitig in zwei verschiedenen feindlichen Gebieten durchführen. Sobald eine Kampfhandlung begonnen hat, darfst du keine zusätzlichen Einheiten in das umkämpfte Gebiet nachziehen.



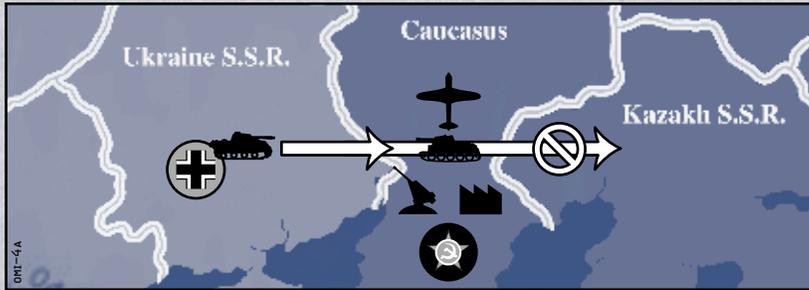
SEGBIET 56 - 6. JUNI 1942
MIDWAY ISLANDS
NACH EINER DREITÄGIGEN, FURCHTBAREN SCHLACHT ERLEIDET DIE IMPERIALE MARINE JAPANS NACH DREI JAHRHUNDERTEN IHRE ERSTE SCHWERE NIEDERLAGE.



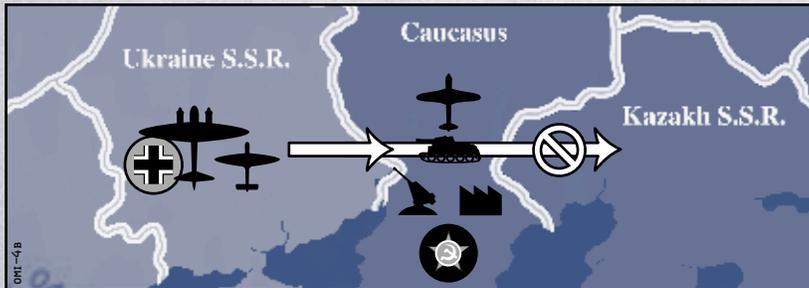


DER SPIELABLAUF

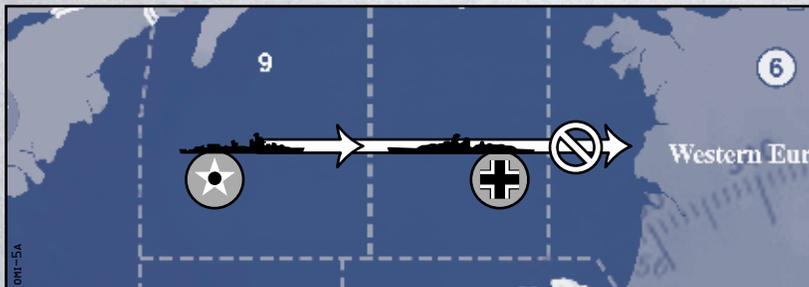
ANGLO-ÄGYPTEN - 21. JUNI 1942
TOBRUK
ROMMELS AFRIKAKORPS EROBERT DIE ISOLIERTE HAFENSTADT IN NUR ZWEI TAGEN UND STEHT DAMIT KURZ VOR DER EINNAHME KAIROS.



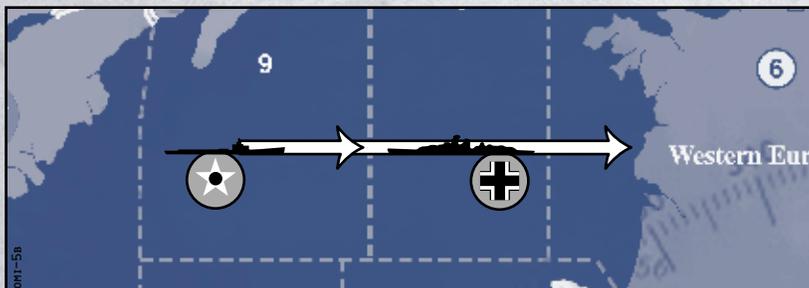
BODEN-EINHEITEN MÜSSEN IHREN ZUG BEENDEN, WENN SIE AUF FEINDLICHE TRUPPEN STOßEN, EINSCHLIEßLICH FLAKGESCHÜTZE UND FABRIKEN.



LUFTWAFFE-EINHEITEN DÜRFEN DURCH FEINDLICHE FELDER ZIEHEN, ALS OB SIE VERBÜNDET WÄREN. ALLERDINGS KÖNNEN SIE VON FLAKGESCHÜTZEN BESCHOSSEN WERDEN, WENN SIE EIN FEINDLICHES GEBIET ERREICHEN, IN DEM EIN FLAKGESCHÜTZ STEHT.



MARINE-EINHEITEN (AUßER U-BOOTE) MÜSSEN IHREN ZUG BEENDEN, WENN SIE AUF FEINDLICHE TRUPPEN STOßEN. SIE DÜRFEN ALLERDINGS WEITER ZIEHEN, WENN ES SICH BEI DIESEN FEINDLICHEN EINHEITEN NUR UM U-BOOTE AUF TAUCHGANG HANDELT. ZERSTÖRER LASSEN U-BOOTE SOFORT AUFTAUCHEN, WOMIT DER ZUG DES ZERSTÖRERS SOFORT BEENDET IST.



U-BOOTE DÜRFEN DURCH FEINDLICHE SEEGBIETE ZIEHEN, ALS WÄREN DIESE VERBÜNDET. DER ZUG DER U-BOOTE WIRD DURCH FEINDLICHE ZERSTÖRER ALLERDINGS SOFORT BEENDET.

SOLL ICH ANGREIFEN?

DU SOLLTEST IM ALLGEMEINEN IMMER DANN ANGREIFEN, WENN DU GLAUBST, DASS DU GEWINNEN KANNST UND NOCH GENÜGEND EINHEITEN ÜBRIG HAST, UM DEIN EROBERTES GEBIET ZU HALTEN. WENN ES DIR GELINGT, DIE VERTEIDIGUNGSLINIEN EINES FEINDES ZU DURCHBRECHEN UND DAS GEBIET ZU BESETZEN, ERHÄLTST DU AM ENDE DEINES ZUGS MEHR IPCs.

MANCHMAL MACHT ES AUCH SINN ANZUGREIFEN, WENN DEINE SIEGCHANCEN SCHLECHT STEHEN. DU OPFERST DABEI ZWAR EINIGE DEINER EINHEITEN, ABER DIE STRATEGIE DEINES GEGNERS KÖNNTEST DU DADURCH ZUNICHTE MACHEN. WENN DU DICH ZURÜCKZIEHST, NACHDEM DER GEGNER MEHR VERLUSTE GEMACHT HAT ALS DU, HAT SICH DER ANGRIFF SCHON GELOHNT.

DU SOLLTEST BEI JEDER GELEGENHEIT GEGEN FEINDLICHE FABRIKEN STRATEGISCHE BOMBARDEMENTS ODER RAKETENANGRIFFE DURCHFÜHREN (SIEHE BESONDERE KAMPFHANDLUNGEN AUF SEITE 19). DER VERLUST DER IPCs WIRD FÜR DEINEN GEGNER SEHR SCHMERZLICH SEIN, SOBALD ER AM ZUG IST.

Besondere Kampfzüge

Einige Kampf-Einheiten können in dieser Phase besondere Züge (und sogar einige Angriffe) machen. Diese Züge werden weiter unten beschrieben.

Weitere Informationen über die Fähigkeiten der verschiedenen Kampf-Einheiten findest du in Anhang 1: Einheiten-Profile.

Luftwaffe-Einheiten

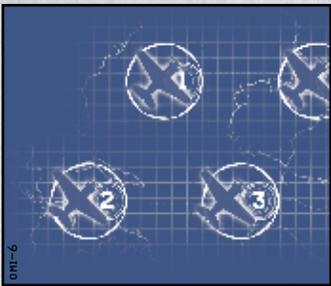
Luftwaffe-Einheiten (Kampfflugzeuge und Bomber) können feindliches Gebiet überfliegen, als ob es verbündet wäre. Dabei unterliegen sie allerdings den folgenden Sonderregeln.

Flakgeschütze: Flakgeschütze können sich in dieser Phase niemals bewegen; sie können nur kampflöse Züge durchführen.

DER SPIELABLAUF

Sie dürfen allerdings nur in dieser Phase einen Sonderangriff machen. Jedes Mal, wenn eine Luftwaffe-Einheit in ein feindliches Gebiet zieht, in dem ein Flakgeschütz steht, erhält das Flakgeschütz die Chance, es abzuschießen.

Der Spieler, dem die Luftwaffe-Einheit gehört, plant deren Weg mit Hilfe der nummerierten Marker, um jedes Feld anzugeben, in dem es zu einer Kampfhandlung kommen könnte (das erste Feld ist Nr. 1, das zweite Nr. 2, etc.). Wenn eine Luftwaffe-Einheit auf feindliche Flakgeschütze trifft, wird der Kampf einzeln für jedes Feld (beginnend mit dem ersten) entlang dem Weg der Luftwaffe-Einheit durchgeführt.



Sobald ein Flakgeschütz von Luftwaffe-Einheiten überflogen wird, kann es einmal auf jede dieser Einheiten schießen. Es kann jedoch immer nur ein Flakgeschütz pro Gebiet feuern. Verfehlt die Flak ihr Ziel, kann die Luftwaffe-Einheit ihren Weg ungehindert fortsetzen.

Es müssen alle Kämpfe mit einer bestimmten Luftwaffe-Einheit oder -Gruppe ausgeführt werden, bevor mit der nächsten fortgefahren wird.

Flugzeugträger

Flugzeugträger dürfen in dieser Phase bewegt werden, aber sie müssen zuerst alle

Kampfflugzeuge starten lassen, die in diesem Zug für Kampfhandlungen eingesetzt werden (du musst nicht alle Kampfflugzeuge auf dem Flugzeugträger starten). Die Kampfflugzeuge können dann vom Seegebiet des Trägers aus ihre Kampfflüge machen. Flugzeuge, die du nicht vor dem Bewegen des Trägers starten lässt, gelten als Fracht (im allgemeinen gehören diese Kampfflugzeuge zu einer verbündeten Weltmacht). Fracht kann nicht in Kampfhandlungen verwickelt werden und gilt als vernichtet, wenn der Flugzeugträger zerstört wird.

Egal, ob der Flugzeugträger nun in der Zugphase oder in der kampfflosen Phase zieht, können auf ihm in dem Seegebiet, in dem er seinen Zug beendet, verbündete Kampfflugzeuge landen.

U-Boote

U-Boote dürfen durch feindliche Seegebiete ziehen, als ob diese verbündet wären. Sie müssen keine feindlichen Marine-Einheiten in diesen Gebieten angreifen. Sollte ein U-Boot aber seinen Zug in einem feindlichen Seegebiet beenden, muss es in Kampfhandlungen eintreten. Außerdem wird der Zug des U-Boots durch die Gegenwart eines Zerstörers im selben Seegebiet beendet.

Panzer und Blitzangriffe

Ein Panzer kann in zwei angrenzende feindliche Gebiete ziehen („Blitzangriffe“), aber nur, wenn das erste Gebiet unbesetzt ist. Das erste Gebiet wird damit von der Weltmacht des Panzers kontrolliert (lege auf das Gebiet einen deiner Kontrollmarker), bevor er in das nächste Gebiet

zieht. Denke daran, den Stand deines Sozialprodukts entsprechend anzupassen. Sollte der Panzer im ersten Gebiet auf feindliche Einheiten stoßen, muss er dort anhalten, auch wenn es sich bei der Einheit um eine Flak oder eine Fabrik handelt.

Transporter

Ein Transporter darf zu jeder Zeit während der Zugphase Boden-Einheiten ein- oder ausladen. Sobald ein Transporter jedoch auf feindliche Marine-Einheiten stößt oder seine Einheiten auslädt, muss er seinen Zug beenden. Ein Transporter, der seine Einheiten in einem feindlichen Gebiet auslädt, löst eine amphibische Großlandung aus (siehe Besondere Kampfhandlungen auf Seite 19).

Ein Transporter kann seinen Kampfzug beenden, wenn er Boden-Einheiten befördert, aber diese gelten so lange als Fracht, bis sie ausgeladen werden. Fracht kann an Kampfhandlungen nicht teilnehmen und gilt als vernichtet, sobald der Transporter zerstört wird. Ein Transporter darf nicht in einem Gebiet ein- oder ausladen, das an ein feindliches Seegebiet angrenzt, es sei denn, die feindlichen Einheiten bestehen nur aus getauchten U-Booten (siehe Regeln für getauchte U-Boote in Phase 4: Kämpfen).



ANGLO-ÄGYPTEN - 4. NOVEMBER 1942
EL ALAMEIN

UM DIE EINKREISUNG DURCH DIE 8. BRITISCHE DIVISION ZU VERMEIDEN, ZIEHT SICH ROMMEL NACH LIBYEN ZURÜCK, WOBEI ER DIE HÄLFTE SEINER STREITKRÄFTE VERLIERT.





DER SPIELABLAUF

ALGERIEN - 8. NOVEMBER 1942
OPERATION TORCH
EISENHOWERS TRUPPEN LANDE IN CASABLANCA, ORAN UND ALGER. DAMIT ERÖFFNEN SIE DIE ZWEITE FRONT IM KRIEG UM NORDAFRIKA.



DU DARFST MIT EINEM PANZER DURCH ZWEI GEBIETE ZIEHEN, WENN DAS ERSTE EIN VERBÜNDETES GEBIET IST.



DU DARFST MIT EINEM PANZER DURCH ZWEI GEBIETE ZIEHEN, WENN DAS ERSTE FEINDLICH, ABER UNBESETZT IST. LEGE EINEN KONTROLLMARKER AUF DAS FEINDLICHE GEBIET, WENN DU ES EROBERT HAST.



DU DARFST MIT EINEM PANZER IN EIN FEINDLICHES, UNBESETZTES GEBIET ZIEHEN. EROBERE DAS GEBIET (LEGE EINEN KONTROLLMARKER DARAUF) UND ZIEHE DANN MIT DEM PANZER ZURÜCK IN DAS GEBIET, IN DEM ER SEINEN ZUG BEGONNEN HATTE.



WENN DER PANZER AUF FEINDLICHE EINHEITEN STÖßT, MUSS ER ANHALTEN. HANDELT ES SICH BEI DEN EINHEITEN NUR UM FLAKGESCHÜTZE UND/ODER FABRIKEN, ÜBERNIMMT DU DIE KONTROLLE ÜBER DAS GEBIET UND DAMIT AUCH ÜBER DIE EROBERTEN EINHEITEN. DANACH BEENDET DER PANZER SEINEN ZUG IN DIESEM GEBIET.

PHASE 4: KÄMPFEN

In dieser Phase werden die Kämpfe auf allen Feldern ausgeführt, auf denen Einheiten gegnerischer Seiten stehen. Vor den Kampfhandlungen müssen alle Kampfzüge beendet sein (ausgenommen bei amphibischen Großlandungen, bei denen alle Seekämpfe vor den Bodenkämpfen durchgeführt werden müssen; siehe hierzu Besondere Kampfhandlungen auf Seite 19).

Die Kämpfe werden nach einer festen Reihenfolge mit Würfeln („schießen“) ausgeführt. Alle Kampfhandlungen finden zur selben Zeit statt, aber es wird jedes betroffene Land- oder Seegebiet separat behandelt. Der Angreifer legt die Reihenfolge fest. Sobald die Kampfhandlungen begonnen haben, dürfen keine zusätzlichen Einheiten zur Verstärkung in die betroffenen Gebiete ziehen.

Normalerweise würden die angreifenden und verteidigenden Einheiten gleichzeitig schießen, aber zur Vereinfachung des Spiels wird nacheinander gewürfelt: zuerst der Angreifer, danach der Verteidiger. Einige Einheiten haben die Möglichkeit das Eröffnungsfeuer abzugeben, mit denen sie feindliche Einheiten zerstören können, bevor diese zurückschießen.

Damit eine Einheit schießt, wirfst du einen Würfel. Eine angreifende Einheit erzielt einen Treffer, wenn du ihren Angriffswert oder eine niedrigere Zahl würfelst. Eine verteidigende Einheit trifft, wenn du ihren Verteidigungswert oder eine niedrigere Zahl würfelst. Eine verteidigende Einheit mit einem Verteidigungswert von z.B. 2 trifft also nur, wenn sie eine 1 oder 2 würfelt.

Wenn eine deiner Einheiten einen Treffer landet, entscheidet der gegnerische Spieler, welche seiner Einheiten getroffen wurde. Die meisten Einheiten sind mit 1 Treffer zerstört und werden zu Verlusten. Der gegnerische Spieler kann die Reihenfolge seiner Verluste selbst bestimmen.

DER SPIELABLAUF

IN WELCHER REIHENFOLGE SOLL ICH DIE KÄMPFE DURCHFÜHREN?

GENERELL SOLLTEST DU ZUERST DIEJENIGEN KÄMPFE DURCHFÜHREN, DIE FÜR DICH AM WICHTIGSTEN SIND. WENN DU BEI EINER WICHTIGEN SCHLACHT SCHLECHT ABSCHNEIDEST, SOLLTEST DU DIESES ERGEBNIS KENNEN, BEVOR DU ENTSCHEIDEST, WIE SEHR DU DEINE ANDEREN EINHEITEN STRAPAZIERST.

KÄMPFE MIT LUFTWAFFE-EINHEITEN MUSST DU NACH IHRER FLUGSTRECKE DURCHFÜHREN (DU MARKIERST DEN WEG DEINER LUFTWAFFE MIT NUMMERIERTEN MARKERN, SIEHE HIERZU PHASE 3: KAMPFZÜGE). Z.B.: SOLLTE EINE GRUPPE VON BOMBERN AUF EIN FLAKGESCHÜTZ STOßEN UND DANACH EIN STRATEGISCHES BOMBARDAMENT AUF EINE FABRIK STARTEN, MUSST DU DIESE BEIDEN KÄMPFE IN DIESER REIHENFOLGE DURCHFÜHREN, BEVOR DU MIT EINER ANDEREN KAMPFHANDLUNG FORTFÄHRST.

BEI AMPHIBISCHEN GROßLANDUNGEN (SIEHE BESONDERE KAMPFHANDLUNGEN AUF SEITE 19) MUSST DU DIE SEEKÄMPFE DURCHFÜHREN, BEVOR TRANSPORTER, DIE IN DIESEN KAMPF VERWICKELT SIND, IHRE BODEN-EINHEITEN AUSLADEN DÜRFEN.

Kampfsequenz

1. Einheiten auf die Kampf tafel stellen
2. Eröffnungsfeuer abgeben
3. Verluste aus Eröffnungsfeuer entfernen
4. Schuss der angreifenden Einheiten
5. Schuss der verteidigenden Einheiten
6. Verluste entfernen
7. Angriff fortsetzen oder Rückzug
8. Gebiet besetzen

Schritt 1: Einheiten auf die Kampf tafel stellen

Die Kampf tafel hat zwei Seiten: Attacker (Angreifer) und Defender (Verteidiger). Stelle alle angreifenden und verteidigenden Einheiten eines Feldes auf die entsprechenden Seiten, und zwar in die nummerierten Spalten, die deren Namen und Formen zeigen. Die Nummer in der Spalte einer Einheit gibt ihren Angriffs- bzw. Verteidigungswert an.

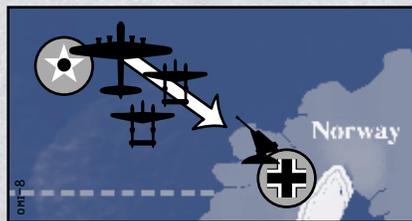
Schritt 2: Eröffnungsfeuer abgeben

Bestimmte Einheiten dürfen vor allen anderen Einheiten schießen. In diesem Schritt dürfen nur diese speziellen Einheiten schießen, und es gibt kein Gegenfeuer.

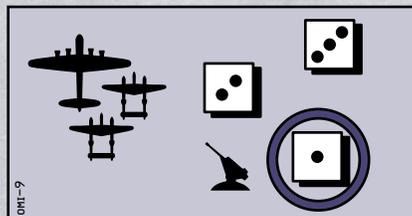
Flakgeschütze

Hat der Verteidiger ein Flakgeschütz und greift der Angreifer mit Luftwaffe-Einheiten an, dann schießt die Flak während dieser Phase. Der Verteidiger wirft 1 Würfel (nur 1 Flakgeschütz feuert) für jede angreifende Luftwaffe-Einheit. Für jede gewürfelte 1 ist eine angreifende Luftwaffe-Einheit zerstört. Der Besitzer der zerstörten Einheiten stellt sie auf die Verlustzone der Kampf tafel. Sollten keine Flugzeuge in die Kampf handlung verwickelt sein, fällt dieser Schritt aus.

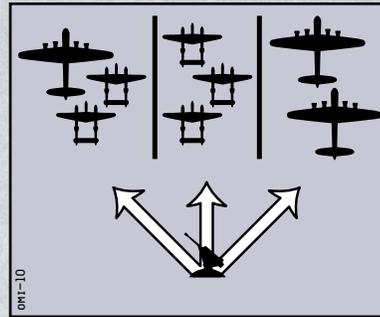
Du darfst in dieser Phase mit deinen Flakgeschützen auch feindliche Fabriken angreifen, wenn du über die Raketenwerfer-Technologie verfügst (siehe Raketenangriffe auf Seite 20).



2 US-KAMPFFLUGZEUGE UND 1 BOMBER FLIEGEN AUF DEUTSCHES GEBIET, IN DEM EINE FLAK STEHT. STELLE ALLE EINHEITEN AUF DIE KAMPFTAFEL.



BEIM ERÖFFNUNGSFEUER WIRFT DER VERTEIDIGER 1 WÜRFEL GEGEN JEDES FLUGZEUG. BEI EINER 1 IST DAS FLUGZEUG ZERSTÖRT.



EIN EINZIGES FLAKGESCHÜTZ KANN MEHRERE FLUGZEUGGRUPPEN ANGREIFEN. WIRF 1 WÜRFEL GEGEN JEDES FLUGZEUG. DIE FLAK SCHIEßT AUF ALLE FLUGZEUGE JEDER GRUPPE, UND ZWAR JEDES MAL, WENN SIE ÜBERFLOGEN WIRD. NUR EINE FLAK PRO GEBIET DARF SCHIEßEN.

Schlachtschiff-Bombardement

Bei amphibischen Großlandungen (siehe Besondere Kampf handlungen auf Seite 19) können Schlachtschiffe, die im selben Seegebiet stehen wie ausladende Transporter, die Küste bombardieren. Jedes Schlachtschiff schießt in dieser Phase einmal gegen feindliche Boden-Einheiten im angegriffenen Gebiet. Wenn keine feindlichen Boden-Einheiten da sind, fällt dieser Schritt aus und die Schlachtschiffe bleiben auf dem Spielplan.

(Dieser Schritt wird nur bei Bodenkämpfen im Rahmen von amphibischen Großlandungen eingesetzt. Ein Schlachtschiff, das in den Seekampf einer Großlandung verwickelt ist, kann in diesem Schritt nicht feuern.)

Wenn du dein Kriegsmaterial für kombinierte Bombardements aufgerüstet hast, können in dieser Phase auch deine Zerstörer schießen, wobei hierfür dieselben Regeln wie für Schlachtschiffe gelten.

U-Boote

In dieser Phase schießen sowohl angreifende als auch verteidigende U-Boote. Sollten auf beiden Seiten U-Boote bereit stehen, schießen sie gleichzeitig. Zuerst würfelt das angreifende U-Boot, danach das verteidigende. **U-Boote dürfen nur auf Marine-Einheiten schießen.**



SEEGEBIET 3 - 31. DEZEMBER 1942
DIE SCHLACHT AUF DER BARENTSSEE
VOR DER KÜSTE NORWEGENS BEKÄMPFEN VIER BRITISCHE ZERSTÖRER, DIE EINEN KONVOI ESKORTIEREN, EINE STARKE DEUTSCHE STREITKRAFT, BIS DIE VERSTÄRKUNG DES KONVOIS EINTRIFFT. WÜTEND BEFIEHLT HITLER, DIE DEUTSCHE FLOTTE AUFZUGEBEN.





DER SPIELABLAUF

Kaukasus - 22. Juli 1942
ROSTOW
DIE 17. DIVISION DER DEUTSCHEN ÜBERQUERT DEN DON. DEUTSCHE TRUPPEN MARSCHIEREN AUF STALINGRAD UND DIE KAUKASISCHEN ÖLFELDER.

Schritt 3: Verluste aus Eröffnungsfeuer entfernen

Die Einheiten auf den Verlustzonen beider Seiten werden ihren Besitzern zurückgegeben, damit sie sie zu ihren Vorräten legen. Flakgeschütze und Schlachtschiffe (die Küsten bombardiert haben) werden wieder auf den Spielplan gestellt. U-Boote werden nicht von der Kampf tafel genommen.

Zerstörer und U-Boot-Verluste

Nimmt ein Zerstörer an einer Kampfhandlung teil, in die auch feindliche U-Boote verwickelt sind, überspringt der Besitzer des Zerstörers diesen Schritt. Die Verluste der U-Boote können in der üblichen Phase der Kampfsequenz zurückschießen (die Zerstörer haben für die Er widerung des Feuers genügend Vorwarnzeit gelassen).

Schritt 4: Schuss der angreifenden Einheiten

In diesem Schritt schießen alle Einheiten von der Seite des Angreifers. Für jede angreifende Einheit wirfst du 1 Würfel. Wirf alle Würfel für eine Angriffsaktion gleichzeitig. Für jeden Treffer muss der Verteidiger eine seiner Einheiten auf die Verlustzone stellen. Diese Einheiten sind jetzt noch nicht aus dem Spiel, da sie später zum Gegenangriff übergehen können.

Schritt 5: Schuss der verteidigenden Einheiten

In diesem Schritt schießen alle Einheiten von der Seite des Verteidigers. Für jede verteidigende Einheit (einschließlich der Verluste) wirfst du 1 Würfel. Wirf alle Würfel für eine Verteidigungsaktion gleichzeitig. Für jeden Treffer muss der Angreifer eine seiner Einheiten auf die Verlustzone stellen.

Schritt 6: Verluste entfernen

Alle Einheiten werden von den Verlustzonen genommen und an ihre jeweiligen Eigentümer zurückgegeben, damit sie sie zu ihren Vorräten legen können.

WELCHE EINHEITEN SOLL ICH ALS VERLUSTE AUSWÄHLEN?

NORMALERWEISE NIMMST DU DIE EINHEITEN MIT DEN NIEDRIGSTEN KAMPFWERTEN ZUERST, UND SPARST DIR DIEJENIGEN MIT DEN HÖCHSTEN WERTEN BIS ZULETZT AUF: INFANTERIE VOR ARTILLERIE, ARTILLERIE VOR PANZERN, U-BOOTE VOR ZERSTÖRERN, ZERSTÖRER VOR SCHLACHTSCHIFFEN UND KAMPFFLUGZEUGE VOR BOMBERN.

DIES IST ALLERDINGS KEINE EISERNE REGEL. WENN DU Z.B. EINE INFANTERIE-EINHEIT BENÖTIGST, UM EIN BESTIMMTES GEBIET ZU BESETZEN, KÖNNTEST DU DAFÜR EINEN WERTVOLLEN BOMBER OPFERN. ODER DU LÄSST EHER EINEN ZERSTÖRER SINKEN, ALS DASS DU EINEN TRANSPORTER AUFGIBST, DER EINHEITEN FÜR EINE AMPHIBISCHE GROßLANDUNG BEFÖRDERT. IN EINER ANDEREN SITUATION WÜRDDEST DU VIELLEICHT AUF BOMBER VERZICHTEN UND DAFÜR DEINE DÜSENJÄGER RETTEN. ES HÄNGT IMMER VON DER JEWEILIGEN SPIELSITUATION AB.

DENKE AUCH DARAN, DASS SCHLACHTSCHIFFE NUR MIT 2 TREFFERN VERSENKT WERDEN KÖNNEN. DAHER SOLLTEST DU BEI EINER KAMPFHANDLUNG MIT EINEM SCHLACHTSCHIFF DEN ERSTEN TREFFER, DEN ES KASSIERT, EINSTREICHEN. (ABER DENKE GUT UND LANGE NACH, BEVOR DU DEN ZWEITEN TREFFER KASSIERST.)

Schritt 7: Angriff fortsetzen oder Rückzug

Der Kampf wird so lange fortgesetzt, bis eine dieser Situationen eintritt:

- Der Angreifer zieht sich zurück;
- der Angreifer verliert alle seine Einheiten;
- der Verteidiger verliert alle seine Einheiten; oder
- beide Seiten verlieren alle ihre Einheiten.

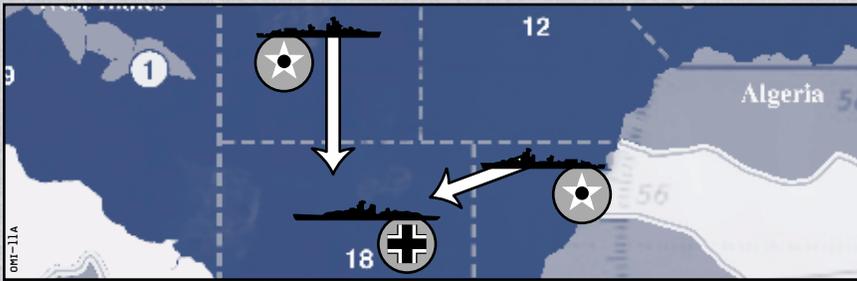
So lange die Kampfhandlungen fortgesetzt werden, wiederholt ihr die Schritte 2 bis 6. Einheiten, die vorher auf den Spielplan zurückgestellt wurden, können nicht wieder in den Kampf verwickelt werden. Jede Serie dieser Schritte stellt einen **Kampfzyklus** dar.

Angreifer zieht sich zurück

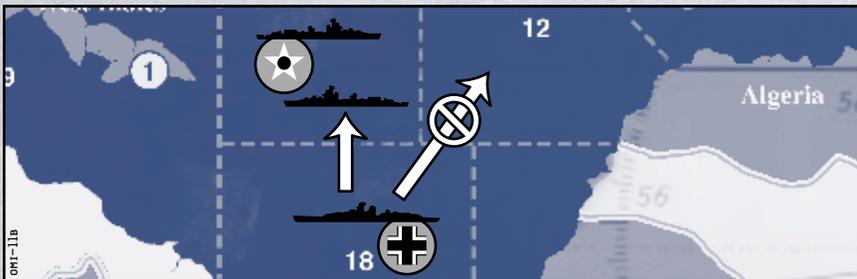
In dieser Phase darf sich der Angreifer (aber niemals der Verteidiger) zurückziehen. Dafür zieht ihr alle angreifenden Boden- und Marine-Einheiten dieses Kampfes auf ein einziges angrenzendes, verbündetes Feld, aus dem mindestens eine der angreifenden Einheiten genommen wurde. Alle Einheiten müssen sich gemeinsam in dasselbe Gebiet zurückziehen, egal woher sie ursprünglich kamen.

Luftwaffe-Einheiten: Luftwaffe-Einheiten dürfen sich in jedes verbündete Gebiet innerhalb ihrer Flugweite zurückziehen. Ein Kampfflugzeug darf sich auf einen verbündeten Flugzeugträger oder in ein verbündetes Seegebiet zurückziehen, sofern sich der Flugzeugträger in der kampfflosen Phase dorthin bewegt (zu dieser Zeit musst du deine Absicht ankündigen, den Flugzeugträger

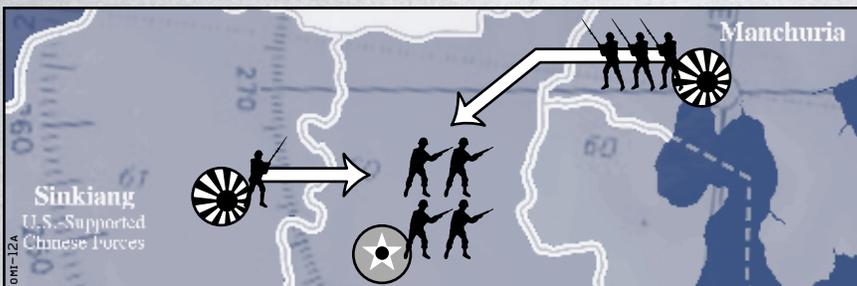
DER SPIELABLAUF



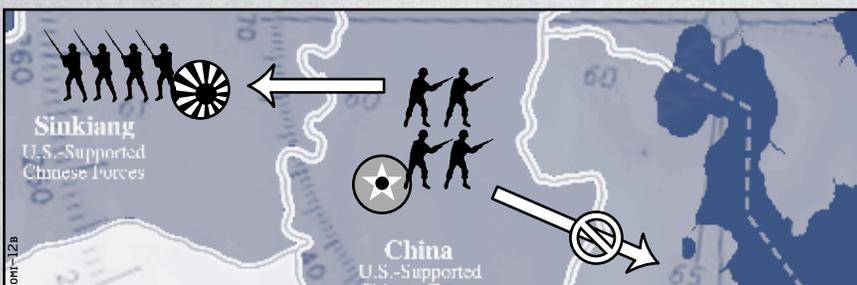
Rückzug auf See
US-Zerstörer greifen von zwei Seegebieten aus ein deutsches Schlachtschiff an.



NACH EINER KAMPFHANDLUNG, IN DER KEINE EINHEITEN VERNICHTET WURDEN, ENTSCHEIDEN SICH DIE USA ZUM RÜCKZUG. ALLE ANGREIFENDEN EINHEITEN MÜSSEN SICH IN EIN EINZIGES, ANGRENZENDES SEEGEBIET ZURÜCKZIEHEN. MINDESTENS EINE DER ANGREIFENDEN EINHEITEN MUSS AUS DIESEM GEBIET STAMMEN.



Rückzug am Boden
Die japanischen Einheiten greifen China von zwei Seiten an.



NACH EINER KAMPFSEQUENZ, IN DER KEINE EINHEITEN VERNICHTET WURDEN, ENTSCHEIDET SICH JAPAN ZUM RÜCKZUG.

ALLE ANGREIFENDEN EINHEITEN MÜSSEN SICH IN EIN EINZIGES, ANGRENZENDES SEEGEBIET ZURÜCKZIEHEN. MINDESTENS EINE DER ANGREIFENDEN EINHEITEN MUSS AUS DIESEM GEBIET STAMMEN. (HINWEIS: JAPAN HÄTTE ALLE EINHEITEN AUF DIE ANDERE SEITE VON CHINA ZIEHEN KÖNNEN, WAS VIELLEICHT DIE URSPRÜNGLICHE ABSICHT WAR.)

zu ziehen). Die zurückziehenden Luftwaffe-Einheiten können von feindlichen Flakgeschützen beschossen werden, wenn sie deren Gebiete überfliegen.

Amphibische Großlandungen: Aus der Bodenkampfaktion einer amphibischen Großlandung dürfen sich nur die Luftwaffe-Einheiten zurückziehen. Die Boden-Einheiten müssen die Kampfhandlungen fortsetzen.

U-Boote: U-Boote beider Seiten können sich in dieser Phase zurückziehen, indem sie auf **Tauchgang** gehen. Stelle das U-Boot zurück auf den Spielplan und kippe es auf die Seite, um es als getaucht zu kennzeichnen. Es bleibt bis zum Ende der kampfflosen Phase auf Tauchgang. (U-Boote auf Tauchgang halten feindliche Marine-Einheiten nicht davon ab, durch ihr Seegebiet zu ziehen.)

Angreifer oder Verteidiger verlieren alle Einheiten

Sobald alle Einheiten einer oder beider Seiten vernichtet wurden, werden die Kampfhandlungen eingestellt. Der Spieler, der ggf. noch Einheiten übrig hat, hat die Schlacht gewonnen. Sollte der Verteidiger noch Einheiten übrig haben, werden diese auf die entsprechenden Felder des Spielplans zurückgestellt.

Schritt 8: Gebiet besetzen

Wenn du als Angreifer den Kampf um ein Gebiet gewinnst und mindestens eine deiner Boden-Einheiten dort überlebt hat, hast du das Gebiet erobert und kannst es besetzen. Wurden alle Einheiten beider Seiten im Kampf geschlagen, gibt es keinen Gewinner und das Gebiet erhält keinen neuen Besitzer. Marine-Einheiten können kein Gebiet besetzen; sie müssen auf See bleiben.

Auch Luftwaffe-Einheiten können keine Gebiete besetzen. Bestehen deine angreifenden Truppen am Ende nur noch aus Luftwaffe-Einheiten, kannst du das angegriffene Gebiet nicht besetzen, auch wenn keine feindlichen Einheiten mehr übrig sind. Sie müssen in ein verbündetes Gebiet zurückkehren. Wenn Luftwaffe-Einheiten auf ihrem Rückflug Felder überqueren, auf denen feindliche Flakgeschütze stehen, markierst du diese wie in der Zugphase mit den nummerierten Markern und führst alle daraus entstehenden Kampfhandlungen in der Reihenfolge ihrer Nummern durch. Kampfflugzeuge können auf einen verbündeten Flugzeugträger oder in ein verbündetes Seegebiet ziehen, vorausgesetzt, dass ein verbündeter Flugzeugträger in der kampfflosen Phase dorthin zieht. (Du musst jetzt deine Absicht ankündigen, den Flugzeugträger in der kampfflosen Phase in dieses Gebiet zu ziehen.)



NEUGUINEA - 2. JANUAR 1943
MACARTHURS AMERIKANISCHE UND AUSTRALISCHE TRUPPEN STOßEN ENTLANG DER NORDKÜSTE NEUGUINEAS VOR.
SCHLIEßLICH SITZEN 700.000 JAPANISCHE SOLDATEN IM SÜDPAZIFISCHEN DSCHUNGEL FEST.



DER SPIELABLAUF

Beispiel für eine Kampfhandlung

Deutschland greift Großbritannien in Indien an, wo die Siegerstadt Kalkutta liegt.

Schritt 1: Einheiten auf Kampftafel stellen. Deutschland ist der Angreifer. Infanterie-Einheit, Panzer und Kampfflugzeug der Deutschen werden auf die entsprechenden Felder der Angriffsseite der Kampftafel gestellt (1, 3 und 3). Panzer, Infanterie-Einheit und Flakgeschütz von Großbritannien werden auf die entsprechenden Felder der Verteidigerseite gestellt (3, 2 und 1).

Schritt 2: Eröffnungsfeuer abgeben. Das britische Flakgeschütz schießt auf das deutsche Kampfflugzeug. Großbritannien würfelt eine 1 – Treffer! Deutschland zieht das Kampfflugzeug auf die Verlustzone der Angreiferseite, und Großbritannien stellt das Flakgeschütz wieder zurück auf den Spielplan.

Schritt 3: Verluste nach Eröffnungsfeuer entfernen. Das deutsche Kampfflugzeug ist vernichtet und wird von der Kampftafel genommen.

Schritt 4: Schuss der Angreifer. Deutschland würfelt für die Infanterie (mit 1 Würfel) eine 4 – Fehlschuss. Danach würfelt Deutschland für den Panzer (mit 1 Würfel) eine 2 – Treffer! Großbritannien wählt eine Infanterie-Einheit als Verlust und stellt sie auf die Verlustzone der Verteidigerseite.

Schritt 5: Schuss der Verteidiger. Großbritannien würfelt für den Panzer 1 Würfel (Verteidigungswert 3) und 1 Würfel für die Infanterie (Verteidigungswert 2), obwohl diese auf der Verlustzone steht. Großbritannien würfelt 4 und 5

– beides Fehlschüsse.

Schritt 6: Verluste entfernen. Die britische Infanterie-Einheit wurde vernichtet.

Schritt 7: Angriff fortsetzen oder Rückzug. Deutschland will sich nicht zurückziehen, also beginnt ein neuer Kampfzyklus ab Schritt 2. In den Schritten 2 und 3 kommt es zu keinen Aktivitäten, da es keine Einheiten mehr gibt, die ein Eröffnungsfeuer abgeben könnten.

(2.) Schritt 4: Schuss der Angreifer. Deutschland würfelt für die Infanterie (mit 1 Würfel) eine 1 – Treffer. Die letzte Einheit von Großbritannien – ein Panzer – wird also zum Verlust. Deutschland würfelt nicht für den Panzer, da der Verteidiger keine Einheiten übrig hat.

(2.) Schritt 5: Schuss der Verteidiger. Großbritannien würfelt für den Panzer (der jetzt als Verlust gilt) eine 2 – Treffer. Deutschland wählt die Infanterie-Einheit als Verlust.

(2.) Schritt 6: Verluste entfernen. Der britische Panzer und die deutsche Infanterie-Einheit wurden vernichtet.

(2.) Schritt 7: Angriff fortsetzen oder Rückzug. Großbritannien hat alle Einheiten verloren, also gewinnt Deutschland die Schlacht und die Kampfhandlungen sind beendet.

Schritt 8: Gebiet besetzen. Deutschland hat Indien erobert, ein Gebiet mit einem Ertragswert von 3. Deutschland stellt den überlebenden Panzer neben das eroberte Flakgeschütz im Gebiet und legt einen deutschen Kontrollmarker auf das Feld. Der deutsche Marker auf der Sozialprodukt-Tabelle wird um 3 weitergeschoben; der britische Kontrollmarker sinkt um 3. Deutschland hat auch die

Siegerstadt Kalkutta erobert. Daher wird der britische Kontrollmarker vom Feld Kalkutta auf der Siegerstädte-Tabelle genommen. Die Axis ist dem Sieg nun einen Schritt näher gekommen.

Besondere Kampfhandlungen

In dieser Phase kommt es zu einigen besonderen Aktionen und Situationen, die du hier nachlesen kannst.

Amphibische Großlandungen

Bei amphibischen Großlandungen werden Boden-Einheiten aus Transportern geladen, die ein feindliches Küstengebiet (also ein Landgebiet, das an ein Seegebiet angrenzt) oder eine Inselgruppe angreifen. Der Angreifer muss während der Zugphase die Absicht einer amphibischen Großlandung ankündigen. Während der Kampfphase kann dieser Spieler die Landung seiner Truppen absagen, aber er kann den Angriff nicht auf ein anderes Gebiet umleiten.

Seekampf: Wenn es in dem Seegebiet, in dem der (oder die) Transporter ihre Einheiten ausladen wollen, feindliche Marine-Einheiten gibt, muss zuerst ein Seekampf stattfinden. Dieser wird wie jede andere Kampfhandlung durchgeführt, nur dass hieran nur Marine- und Luftwaffe-Einheiten teilnehmen dürfen. Alle deine Marine-Einheiten (einschließlich deine Transporter) greifen alle feindlichen Marine-Einheiten und Kampfflugzeuge in diesem Seegebiet an. Wenn du alle feindlichen Einheiten im Seegebiet besiegt hast, können deine überlebenden Transporter ihre angreifenden Boden-Einheiten ausladen. Danach



SALOMONINSELN - 8. FEBRUAR 1943
GUADALCANAL
NACH SECHSMONATIGEN KÄMPFEN EVAKUIEREN DIE JAPANER DIE KÜSTENGEBIETE VON GUADALCANAL AUF DEN SALOMONINSELN.



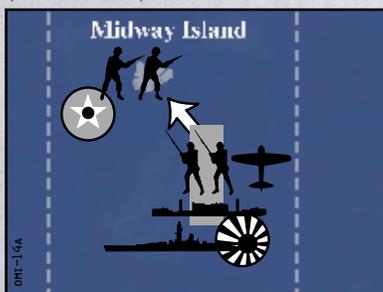


DER SPIELABLAUF

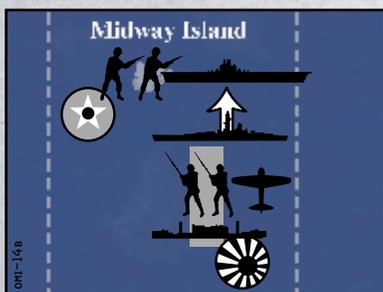
LIBYEN - 12. MAI 1943
TUNIS
DEUTSCHE UND ITALIENISCHE TRUPPEN ÜBERLASSEN DEN ALLIIERTEN NORDAFRIKA.

beginnt der Bodenkampf der amphibischen Großlandung.

Bei einem Seekampf feuern deine Schlachtschiffe gleichzeitig mit deinen anderen angreifenden Einheiten, und nicht in der Phase des Eröffnungsfeuers. Sie können die angreifenden Boden-Einheiten nicht unterstützen (siehe unten).



BEI DIESER AMPHIBISCHEN GROßLANDUNG KÖNNTE DAS JAPANISCHE SCHLACHTSCHIFF BEIM ERÖFFNUNGSFEUER EIN BOMBARDEMENT ABGEBEN, DA ES KEINE FEINDLICHEN MARINE-EINHEITEN GIBT. MIT EINEM WÜRFELWURF VON 4 ODER NIEDRIGER HAT ES DIE US-INFANTERIE BESIEGT.



HIER MUSS DIE JAPANISCHE MARINE ZUNÄCHST DEN US-FLUGZEUGTRÄGER ANGREIFEN, DAHER KANN DAS SCHLACHTSCHIFF KEINE BOMBARDIERUNG BEIM ERÖFFNUNGSFEUER DURCHFÜHREN. DIE ANGREIFENDEN BODEN-EINHEITEN KÖNNEN SICH NICHT ZURÜCKZIEHEN, DAFÜR ABER DAS KAMPFFLUGZEUG.

Bodenkampf: Der Bodenkampf wird wie jede andere Kampfhandlung durchgeführt, außer dass sich angreifende Boden-Einheiten nicht zurückziehen dürfen (auch nicht dann, wenn sie aus angrenzenden Gebieten kamen oder über Land dorthin gezogen sind). Wenn es nicht zum Seekampf kommt, können Schlachtschiffe ihre angreifenden Marine-Einheiten mit Küstenbombardements unterstützen (siehe Eröffnungsfeuer abgeben). Jedes Schlachtschiff schießt während dem Eröffnungsfeuer einmal auf feindliche Boden-Einheiten im angegriffenen Landgebiet.

Luftwaffe-Einheiten: Eine einzelne Luftwaffe-Einheit kann am See- oder Bodenkampf einer amphibischen Großlandung teilnehmen, aber nicht an beidem. Der Angreifer muss ankündigen, welche Luftwaffe-Einheiten am Seekampf und welche am Bodenkampf teilnehmen und kann diese Zuteilungen später nicht wieder ändern. Angreifende Luftwaffe-Einheiten (egal, ob sie am See- oder am Bodenkampf beteiligt sind) können sich nach den üblichen Regeln zurückziehen. Verteidigende Kampfflugzeuge auf Flugzeugträgern dürfen nur an Seekämpfen teilnehmen. Verteidigende Luftwaffe-Einheiten in Landgebieten dürfen nur an Bodenkämpfen teilnehmen.

Unterstützung der Infanterie durch die Artillerie

Wenn eine Infanterie-Einheit gemeinsam mit einer Artillerie-Einheit angreift, erhöht sich der Angriffswert der Infanterie auf 2. Jede Infanterie-Einheit muss jeweils durch eine Artillerie-Einheit unterstützt werden: Wenn deine Infanterie stärker ist als deine Artillerie, haben die überzähligen Infanterie-Einheiten einen Angriffswert von 1.

Schlachtschiff versenken

Anders als bei den anderen Kampfeinheiten sind 2 Treffer nötig, um ein Schlachtschiff zu zerstören. Wird ein Schlachtschiff getroffen, legst du es auf die Seite, um es als beschädigt zu markieren. Es wird aber erst in die Verlustzone gestellt, wenn es in derselben Kampfhandlung einen zweiten Treffer kassiert. Wenn ein Schlachtschiff eine Kampfhandlung mit 1 Treffer übersteht, stellst du es wieder aufrecht auf dem Spielplan hin. Sein Schaden gilt damit

als „repariert“, und für den nächsten Kampfeinsatz ist es voll funktionsfähig.

Multinationale Streitkräfte

Einheiten derselben Seite dürfen ein Land- oder Seegebiet teilen, wodurch sie eine multinationale Streitkraft bilden. Diese Streitkräfte können sich gemeinsam verteidigen, aber nicht gemeinsam angreifen.

Verteidigung der multinationalen Streitkräfte:

Wenn ein Feld angegriffen wird, auf dem multinationale Streitkräfte stehen, verteidigen sich alle Einheiten gemeinsam. Der Angreifer schießt wie üblich zuerst. Erzielt er einen Treffer, bestimmen die Verteidiger gemeinsam ihren Verlust. Können sie sich nicht einigen, wählt der Angreifer den Verlust aus. Jeder Verteidiger würfelt separat für seine Einheiten.

Angriff der multinationalen Streitkräfte:

Multinationale Streitkräfte dürfen nicht gemeinsam ein Gebiet angreifen. Jede angreifende Macht zieht und schießt für ihre eigenen Einheiten, wenn sie am Zug ist. Ein Kampfflugzeug darf nur von einem Flugzeugträger aus schießen, der einer verbündeten Macht gehört, aber der Träger darf nicht ziehen, bis sein Besitzer am Zug ist. Ebenso kann ein Flugzeugträger verbündete Kampfflugzeuge als Fracht transportieren, aber diese Kampfflugzeuge dürfen nicht an einer Angriffsaktion teilnehmen, die diesen Träger mit einbezieht. Eine Boden-Einheit kann ein Küstengebiet von einem verbündeten Transporter aus angreifen, aber er wird erst ausgeladen, sobald sein Besitzer an der Reihe ist.

Multinationale Streitkräfte transportieren:

Transporter, die einer verbündeten Macht gehören,

DEIN SPIELABLAUF

können deine Boden-Einheiten ein- und ausladen. Dieser Vorgang erfolgt in drei Schritten:

1. Du lädst deine Boden-Einheiten auf den verbündeten Transporter, wenn du am Zug bist.
2. Der Besitzer bewegt den Transporter (oder auch nicht), wenn er am Zug ist.
3. Du lädst deine Boden-Einheiten aus, wenn du das nächste Mal am Zug bist.

Raketenangriffe

Wenn du Raketen entwickelt hast, können deine Flakgeschütze als Raketenwerfer benutzt werden. Du darfst eine feindliche Fabrik bombardieren, um IPCs zu „vernichten“. Während der Kampfphase kündigst du an, welche Flakgeschütze die Raketenangriffe durchführen werden. Gegen diesen Angriff gibt es keine Verteidigung. Wähle eine Fabrik innerhalb von 3 Feldern aus, und werfe für jede Flak einen Würfel. Jedes Geschütz kann jedoch nicht mehr IPCs vernichten, als der Ertragswert des Gebiets beträgt. Der Gegner muss danach entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben (bzw. so viele, wie der Spieler besitzt, je nachdem, welcher Betrag höher ist).

Strategische Bombardements

Ein strategisches Bombardement ist ein Angriff auf Fabriken, die zum Ziel haben, IPCs zu „vernichten“. Nur Bomber dürfen strategische Bombardements durchführen.

Diese Angriffe werden genauso abgewickelt wie normale Kampfhandlungen. Allerdings sind daran nur angreifende Bomber und verteidigende Flakgeschütze beteiligt, obwohl du auch während dieses Zugs

einen anderen (konventionellen) Angriff auf dasselbe Landgebiet durchführen darfst. Du kannst nicht dieselben Bomber für ein strategisches Bombardement und für einen anderen Angriff auf dasselbe Landgebiet in einem Zug einsetzen.

Während des Eröffnungsfeuers schießt eine feindliche Flak auf jeden angreifenden Bomber. Alle überlebenden Bomber dürfen die Fabrik angreifen. Wirf für jeden überlebenden Bomber 1 Würfel. Denke daran, dass die Bomber nicht mehr IPCs vernichten können als der Ertragswert des Landgebiets beträgt. Der Gegner muss danach entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben (oder so viele wie der Spieler besitzt, je nachdem, welcher Betrag höher ist).

Damit ist das strategische Bombardement beendet. Alle in den Angriff verwickelten Bomber werden von der Kampfmappe genommen; sie können nicht mehr an anderen Kampfhandlungen in diesem Landgebiet teilnehmen. Die Bomber kehren in ein verbündetes Landgebiet zurück.

PHASE 5: KAMPFLOSE ZÜGE

In dieser Phase kannst du beliebig viele deiner Einheiten, die in der Zugphase nicht bewegt wurden oder während deines Zugs nicht an Kampfhandlungen beteiligt waren, bewegen. Dies ist ein guter Moment deine Einheiten zu sammeln, um entweder kritische Landgebiete oder deine Truppen an der Front zu verstärken. **Du darfst in dieser Phase nicht in feindliche Landgebiete ziehen.**

Wohin dürfen die Einheiten ziehen?

Boden-Einheiten: Boden-Einheiten dürfen in jedes verbündete Landgebiet ziehen. Sie dürfen niemals in feindliche Gebiete ziehen (nicht einmal in diejenigen, in denen zwar keine Kampfeinheiten stehen, die aber vom Feind kontrolliert werden).

Luftwaffe-Einheiten: Luftwaffe-Einheiten dürfen in verbündeten Landgebieten landen. Sie dürfen ihren Zug nicht in feindlichen Landgebieten beenden oder in solchen, die du während dieses Zugs erobert hast. Kampfflugzeuge können auf jedem verbündeten Flugzeugträger landen, auch auf denen, die während dieser Phase bewegt werden (aber nicht in der Mitte des Zugs des Flugzeugträgers, siehe unten).

Marine-Einheiten: Marine-Einheiten dürfen durch jedes verbündete Seegebiet ziehen. Sie dürfen nicht durch feindliche Seegebiete ziehen, es sei denn die feindlichen Streitkräfte bestehen nur aus getauchten U-Booten. Transporter dürfen in verbündete Küstengebiete ziehen und ihre Fracht ein- oder ausladen, solange sie nicht während der Zugphase bewegt wurden. Transporter, die in Kampfhandlungen verwickelt waren, dürfen in dieser Phase entweder ein- oder ausladen (nicht beides). Dies gilt aber nicht, wenn sie sich während dieses Zugs aus dem Kampf zurückgezogen haben.

Flugzeugträger dürfen in Seegebiete mit verbündeten Kampfflugzeugen ziehen, damit diese auf ihnen landen können. **Denke daran, dass deine frühere Absichtserklärung für diesen Zug dich nun zwingt, ihn auch wirklich**



RUSSLAND - 5. Juli 1943
DIE SCHLACHT AM KURSKER BOGEN
IM GRÖßTEN PANZERKRIEG ALLER ZEITEN PRALLEN RUSSISCHE UND DEUTSCHE PANZER IN SÜDRUSSLAND AUF EINANDER. DER RUSSLAND-FELDZUG DER DEUTSCHEN FINDET EIN KATASTROPHALES ENDE.





DER SPIELABLAUF

DEUTSCHLAND - 27. JULI 1943
HAMBURG WIRD BOMBARDIERT
IM RAHMEN EINER BRITTSCH-AMERIKANISCHEN OFFENSIVE MIT STRATEGISCHEN BOMBARDEMENTS DEUTSCHER STÄDTE
BRICHT IN HAMBURG EIN INFERNO LOS.

durchzuführen, wenn ein Kampfflugzeug seinen Zug in einem Seegebiet beendet.

Ein Flugzeugträger muss seinen Zug beenden, sobald ein Kampfflugzeug darauf gelandet ist.

U-Boote dürfen ihre kampfflosen Züge nicht in feindlichen Seegebieten beenden. Am Ende dieser Phase müssen alle abgetauchten U-Boote wieder auftauchen. Dadurch wird kein Kampf ausgelöst, selbst wenn es in diesem Seegebiet feindliche Einheiten geben sollte – die Kampfphase dieses Zugs ist vorüber. Sollte jedoch ein Spieler seine Zugphase mit Einheiten in einem Seegebiet beginnen, in dem sich feindliche U-Boote befinden, kann er wählen, nicht zu ziehen und statt dessen die U-Boote anzugreifen.

WOHIN SOLL ICH ZIEHEN?

AN DIESER STELLE ENTSCHEIDEST DU ÜBER DEINE ZUKUNFT. ZIEHE DEINE EINHEITEN SO, DASS SIE DIE LAND- UND SEEGBIETE VERTEIDIGEN KÖNNEN, DIE FÜR DICH WICHTIG SIND. DIES GILT BESONDERS FÜR DIE HAUPT- UND SIEGERSTÄDTE DEINER SEITE. PLATZIERE VERZICHTBARE EINHEITEN IN DEN WEG DER FEINDLICHEN STREITKRÄFTE, UM SIE ZU VERLANGSAMEN. VERSTÄRKE SIEGREICHE EINHEITEN, DIE GEBIETE EROBERT HABEN. ZIEHE DEINE TRANSPORTER UND FLUGZEUGTRÄGER DORTHIN, WO SIE VERBÜNDETE EINHEITEN EINLADEN UND IN KRITISCHE GEBIETE BRINGEN KÖNNEN. BRINGE EINHEITEN MIT SCHWACHER VERTEIDIGUNGSKRAFT – WIE Z.B. BOMBER – AUS DER GEFAHRENZONE. RÜSTE DIE BEREICHE UM EROBERTE FABRIKEN AUF SOWIE UM SOLCHE, IN DENEN DU SPÄTER NOCH FABRIKEN BAUEN WILLST. DENKE IMMER DARAN, DEINE EINHEITEN SO ZU PLATZIEREN, DASS SIE SPÄTER FÜR DICH VON NUTZEN SIND.

PHASE 6: NEUE EINHEITEN MOBILMACHEN

In dieser Phase machst du alle Einheiten mobil, die du während der Kaufphase gekauft hast. Stelle die neu gekauften Einheiten von der Mobilmachungszone auf den Spielplan auf Landgebiete mit Fabriken, die du seit Beginn deines Zugs kontrollierst.

(Fabriken, die du während dieses Zugs erobert hast, darfst du jetzt noch nicht benutzen.)

Einschränkungen bei der Platzierung

Du darfst höchstens so viele Einheiten mobilmachen, wie dem Ertragswert des Landgebiets, auf dem sich die Fabrik befindet, entspricht. Du darfst deine neuen Einheiten nicht zu einer Fabrik einer verbündeten Weltmacht stellen, es sei denn deren Hauptstadt befindet sich in feindlichen Händen (siehe Gebiet befreien auf Seite 18).

Stelle Boden-Einheiten und Bomber nur in Landgebiete mit gültigen Fabriken. Sie können nicht über Transporter oder Flugzeugträger ins Spiel gebracht werden. Kampfflugzeuge dürfen jedoch auf neu gebauten Flugzeugträgern ins Spiel gebracht werden.

Platziere Marine-Einheiten nur in Seegebiete, die an Landgebiete mit gültigen Fabriken angrenzen. Neue Marine-Einheiten können auch über feindliche Seegebiete ins Spiel gebracht werden. (An dieser Stelle findet keine Kampfhandlung statt, da die Kampfphase bereits abgeschlossen ist.) Neu gebaute Flugzeugträger können mit Kampfflugzeugen an

Bord ins Spiel kommen, egal ob diese Kampfflugzeuge in diesem Zug gebaut wurden oder bereits in dem Landgebiet mit Fabriken standen. Stelle neue Fabriken in jedes beliebige Landgebiet, dass du seit Beginn deines Zugs kontrollierst und das einen Ertragswert von mindestens 1 hat. **Es darf niemals mehr als eine Fabrik in einem Gebiet stehen.**

PHASE 7: ERTRÄGE EINZIEHEN

In dieser Phase kassierst du deine Produktionserträge, um zukünftige Angriffe und Strategien zu finanzieren. Sieh dir den Stand deines Sozialprodukts (markiert mit deinem Kontrollmarker) auf der Sozialprodukt-Tabelle an, und lass dir von der Bank die entsprechende Menge an IPCs aushändigen. Prüfe deine Erträge noch einmal nach, indem du den Wert aller Gebiete zusammenrechnest, die du kontrollierst.

Wenn deine Hauptstadt unter Kontrolle einer feindlichen Weltmacht steht, kannst du dafür keine Erträge einnehmen. (Siehe Hauptstädte erobern und befreien auf Seite 18). Es ist nicht erlaubt, dass eine Weltmacht einer anderen IPCs leiht oder schenkt, auch wenn beide Weltmächte für dieselbe Seite kämpfen.

Zug beenden

Sobald du deine Erträge eingezogen hast, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist dran. Sobald jede Weltmacht ihren Zug gemacht hat, wird der aktuelle Spielstand überprüft um herauszufinden, ob eine Seite bereits gewonnen hat.

SPIELSTAND PRÜFEN

Nach dem Ende der Runde und nachdem alle fünf Weltmächte ihren Zug gemacht haben, wird geprüft, ob eine Seite bereits die zu Beginn des Spiels festgelegte Siegbedingung erreicht hat: Teilsieg (8 Siegerstädte), Hauptsieg (10 Siegerstädte) oder absoluter Sieg (12 Siegerstädte). Wenn deine Seite genügend Siegerstädte für die vorher ausgemachte Siegbedingung kontrolliert, habt ihr den Krieg gewonnen.

Wenn kein Sieger feststeht, geht der Krieg weiter und die nächste Runde beginnt.

Einzelner Sieger

Obwohl *Axis & Allies* ein Team-Spiel ist, ist es auch möglich, einen einzelnen Sieger zu erklären. (Diese Regel ist optional, da viele Spieler den Team-Aspekt des Spiels mehr schätzen als den Ruhm eines Einzelnen.) Dafür wird das Anfangs-Sozialprodukt jedes Mitglieds der Gewinnerseite (siehe Markierungen auf der Sozialprodukt-Tabelle) vom Sozialprodukt am Spielende abgezogen. Der Spieler der Weltmacht, dessen Sozialprodukt am höchsten gestiegen ist, wird zum Einzelsieger erklärt.



UKRAINE - 5. NOVEMBER 1943
KIEW
RUSSISCHE TRUPPEN BEFREIEN DIE UKRAINISCHE HAUPTSTADT.



ANHANG 1: EINHEITEN-PROFILE

SÜDEUROPA - 22. JANUAR 1944
ANZIO
AMERIKANISCHE UND BRITISCHE TRUPPEN ERRICHTEN AN DER VON DEUTSCHLAND BESETZTEN, ITALIENISCHEN KÜSTE EINEN BRÜCKENKOPF. NACH MONATELANGEN KAMPFHANDLUNGEN KONTROLLIEREN DIE ALLIIERTEN DEN GROSSTEIL ITALIENS.

In diesem Abschnitt findest du detaillierte Informationen über jede im Spiel verwendete Einheit. Jeder Eintrag zeigt eine kurze Beschreibung, einschließlich der nationalen Zugehörigkeit, sowie die Kosten für die Einheit in IPCs, ihre Angriffs- und Verteidigungswerte und die Anzahl der Land- oder Seegebiete, um die sie bewegt werden darf (Bewegungsrate). Jede Einheit hat auch besondere Fähigkeiten, die unter ihren statistischen Daten erklärt werden.

BODEN-EINHEITEN

Infanterie, Artillerie, Panzer und Flakgeschütze können nur in Landgebieten angreifen bzw. verteidigen. Nur Infanterie, Artillerie und Panzer können feindliche Landgebiete erobern. Alle Boden-Einheiten (außer Fabriken) können von Transportern befördert werden. Fabriken befinden sich in den Landgebieten, können aber weder ziehen, angreifen, verteidigen noch transportiert werden.

Infanterie

Beschreibung: Die Soldaten sind das Rückgrat aller Boden-Einheiten.



UdSSR:
Rote Armee



Deutschland:
Wehrmacht



Großbritannien:
National Army



Japan:
Imperiale Armee



U.S.:
U.S. Army

Kosten: 3
Angriff: 1 (2, wenn durch Artillerie unterstützt)
Verteidigung: 2
Bewegungsrate: 1

Besondere Fähigkeiten

Unterstützung durch Artillerie: Wenn eine Infanterie-Einheit gemeinsam mit einer Artillerie-Einheit angreift, erhöht sich der Angriffswert der Infanterie auf 2. Für jede Infanterie-Einheit muss eine unterstützende Artillerie-Einheit bereit stehen: Wenn du mehr Infanterie-Einheiten als Artillerie-Einheiten hast, haben die überzähligen Einheiten einen Angriffswert von 1. Wenn du z.B. mit 2 Artillerie-Einheiten und 5 Infanterie-Einheiten angreifst, greifen zwei deiner Infanterie-Einheiten mit 2 und der Rest mit 1 an. Die Infanterie kann von der Artillerie nicht bei der Verteidigung unterstützt werden.

Artillerie

Beschreibung: Die schweren Geschütz Batterien unterstützen die Infanterie beim Angriff.



Allies:
105 mm
Haubitze



Deutschland:
88 mm



Japan:
Model 92 (1932)
70 mm Haubitze

Kosten: 4
Angriff: 2
Verteidigung: 2
Bewegungsrate: 1

Besondere Fähigkeiten

Unterstützung für Infanterie: Wenn die Infanterie gemeinsam mit der Artillerie angreift, erhöht sich der Angriffswert der Infanterie auf 2. Für jede Infanterie-Einheit muss eine unterstützende Artillerie-Einheit bereit stehen. Die Artillerie kann die Infanterie nicht bei der Verteidigung unterstützen.



ANHANG I: EINHEITEN-PROFILE

Panzer

Beschreibung: Diese gepanzerte Einheiten können schwere Schäden anrichten.



UdSSR:
T-34



Deutschland:
Panther



Großbritannien/USA:
Sherman



Japan:
Type 95 Kyugo
leichter Panzer

Kosten 5
Angriff: 3
Verteidigung: 3
Bewegungsrate: 2

Besondere Fähigkeiten

Blitzangriff: In der Zugphase kann ein Panzer in zwei angrenzende feindliche Landgebiete ziehen, aber nur wenn das erste Gebiet, durch das er ziehen muss, unbesetzt ist. Damit hat er die Kontrolle über das erste Gebiet, bevor er in das nächste zieht. Diesen Zug nennen wir „Blitzangriff“. Das zweite Gebiet kann verbündet oder feindlich sein, oder sogar das, von dem der Panzer ursprünglich kam. Wenn ein Panzer im ersten Landgebiet auf feindliche Einheiten stößt, muss er dort anhalten, auch wenn es sich bei der Einheit um ein Flakgeschütz oder um eine Fabrik handelt.

Flakgeschütze

Beschreibung: Diese Geschütz Batterien schießen angreifende Luftwaffe-Einheiten ab.



Kosten 5
Angriff: — (1 Würfel IPC-Verlust mit Raketen)
Verteidigung: 1 (nur Eröffnungsfeuer)
Bewegungsrate: 1 (nur kampfflos)

Besondere Fähigkeiten

Kann nicht angreifen: Ein Flakgeschütz kann während der Zugphase niemals bewegt werden (es sei denn, es wird mit einem Transporter befördert). Es kann nur angreifen, um eine Rakete abzuschießen (siehe Raketenangriffe auf Seite 20).

Luftwaffe-Einheiten abschießen: Flakgeschütze können angreifende Luftwaffe-Einheiten abschießen. Wenn eine Luftwaffe-Einheit ein Landgebiet erreicht, in dem eine feindliche Flak steht, schießt die Flak während des Eröffnungsfeuers der Kampfaktion. Werf einen Würfel für jede angreifende Luftwaffe-Einheit (aber nur ein Flakgeschütz pro Landgebiet kann feuern, auch wenn sie von verschiedenen Weltmächten kontrolliert werden). Für jede gewürfelte 1 wird eine angreifende Luftwaffe-Einheit vernichtet.

Nutzbar für einmarschierende Streitkräfte: Wenn ein Landgebiet erobert ist, sind alle Flakgeschütze gleichzeitig miterobert. Die erobernde Weltmacht kann diese Flaks bei zukünftigen Kampfhandlungen einsetzen. Flakgeschütze werden niemals vernichtet, außer wenn ein Transporter sinkt, auf dem sich eine Flak befand. Wenn du ein Flakgeschütz in ein verbündetes Landgebiet ziehst, legst du einen deiner Kontrollmarker darunter. Wenn du ein Landgebiet befreist, in dem sich eine eroberte Flak befindet, erhält der ursprüngliche Besitzer die Kontrolle darüber zurück.

Aufrüstung – Raketen: Wenn du über die Rüstungstechnologie zur Entwicklung von Raketen verfügst, kannst du deine Flakgeschütze als Raketenwerfer einsetzen: Greife während des Eröffnungsfeuers mit deinen Flakgeschützen feindliche Fabriken an. Dies ist die einzige Situation, in der Flakgeschütze angreifen können. Wähle eine Fabrik innerhalb von 3 Feldern, und wirf 1 Würfel pro Raketenwerfer (jede Rakete kann maximal so viel Schaden anrichten, wie der Ertragswert des betroffenen Landgebiets beträgt). Der Gegner muss danach entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben.



FRANZÖSISCH-INDOCHINA - 13. MÄRZ 1944
DAS GOLDENE BOLLWERK
BRITISCHE TRUPPEN EROBERN RAZAKIL IN BIRMA, WÄHREND CHINESISCHE UND INDISCHE DIVISIONEN VON
VERSCHIEDENEN SELTEN ANGREIFEN.





ANHANG I: EINHEITEN-PROFILE

Fabriken

Beschreibung: In Fabriken werden neue Einheiten produziert.



Kosten 15

Angriff: —

Verteidigung: —

Bewegungsrate: —

Besondere Fähigkeiten

Kann nicht angreifen, verteidigen oder ziehen: Fabriken können weder angreifen, verteidigen noch bewegt werden. Sie können auch nicht transportiert und niemals auf die Kampfmappe gestellt werden. Wenn eine Fabrik durch Raketen oder strategische Bombardements getroffen wird, gilt sie nicht als zerstört: statt dessen muss der Besitzer entsprechend viele IPCs abgeben.

Mobilmachungszone: Du darfst Einheiten nur in Landgebieten mit Fabriken mobilmachen, die du seit Beginn deines Zugs kontrollierst. Du darfst immer nur so viele Einheiten mobilmachen, wie der Ertragswert des Landgebiets der Fabrik beträgt (z.B. kann eine Fabrik in Ostkanada bis zu 3 Einheiten pro Zug mobilmachen). Neue Fabriken darfst du in jedes Landgebiet stellen, das du seit Beginn deines Zugs kontrollierst und das einen Ertragswert von mindestens 1 hat. Es darf nie mehr als 1 Fabrik in einem Landgebiet stehen.

Nutzbar für einmarschierende Streitkräfte: Wenn ein Landgebiet erobert wird, gilt auch die darauf stehende Fabrik als erobert. Sie kann von dem erobernden Spieler im nächsten Zug nach der Eroberung benutzt werden. Fabriken werden niemals vernichtet. Du darfst keine neuen Einheiten in eine Fabrik stellen, die einer verbündeten Macht gehört, es sei denn, deren Hauptstadt befindet sich in feindlichen Händen (siehe Gebiet befreien auf Seite 18). Auch wenn du ein Landgebiet mit Fabrik befreist, kannst du sie nicht benutzen; der ursprüngliche Besitzer darf sie in seinem nächsten Zug benutzen.

LUFTWAFFE-EINHEITEN

Kampfflugzeuge und Bomber können sowohl Land- als auch Seegebiete angreifen und verteidigen. Sie können nur in verbündeten Landgebieten landen oder (im Falle der Kampfflugzeuge) auf verbündeten Flugzeugträgern. Deine Luftwaffe-Einheiten können nicht in Landgebieten landen, die du gerade erobert hast, ob sie nun in den Kampf verwickelt waren oder nicht. Luftwaffe-Einheiten dürfen über feindliche Land- und Seegebiete ziehen, als ob diese verbündet wären. Allerdings sind sie dem Beschuss durch Flakgeschütze ausgesetzt, wenn sie ein feindliches Landgebiet erreichen, in dem eine Flak steht.

Um die Reichweite festzustellen, zählst du alle Felder, die deine Luftwaffe-Einheit nach dem Start erreicht. Beim Ziehen über Wasser von einem Küstengebiet oder von einer Inselgruppe aus zählt das erste, erreichte Seegebiet als 1 Feld. Beim Fliegen zu einer Inselgruppe zählt das umgebende Seegebiet sowie die Inselgruppe selbst jeweils als 1 Feld. (Als Insel gilt ein Landgebiet innerhalb eines Seegebiets; auf Inseln stationierte Luftwaffe-Einheiten können das umgebende Seegebiet nicht verteidigen.) Beim Ziehen eines Kampfflugzeugs von einem Flugzeugträger zählt das Seegebiet des Trägers nicht als erstes Feld – dein Kampfflugzeug befindet sich in diesem Seegebiet. Um an einer Kampfhandlung teilzunehmen, muss ein Kampfflugzeug erst von seinem Flugzeugträger starten, bevor sich der Flugzeugträger bewegt; ansonsten gilt es als Fracht.

Du darfst Luftwaffe-Einheiten nicht auf „Selbstmordflüge“ schicken, indem du sie absichtlich in Kampfhandlungen fliegst, nach denen sie keinen Landeplatz erreichen können. Du darfst keine Kampfflugzeuge mit Absicht in ein Seegebiet ziehen, das sich außerhalb der Reichweite eines Flugzeugträgers befindet („Kamikazeangriff“). Du musst deinen Flugzeugträger so ziehen, dass er ein Kampfflugzeug aufnehmen kann, das seine Zugphase ansonsten in einem Seegebiet beenden würde. Du musst zu diesem Zeitpunkt ankündigen, dass der Flugzeugträger während der kampfflosen Phase in dieses Gebiet ziehen wird, und du musst dies auch durchführen, sofern das Kampfflugzeug oder der Flugzeugträger nicht vorher zerstört wird.

ANHANG I: EINHEITEN-PROFILE

Kampfflugzeuge

Beschreibung: Diese kleinen, schnellen Flugzeuge können alles an Land oder auf See angreifen.



UdSSR:
Yak



Deutschland:
Ju-87 Stuka



Großbritannien:
Spitfire



Japan:
A6M2 Zero-Sen
"Zero"



USA:
P-38
Lightning

Kosten 10

Angriff: 3

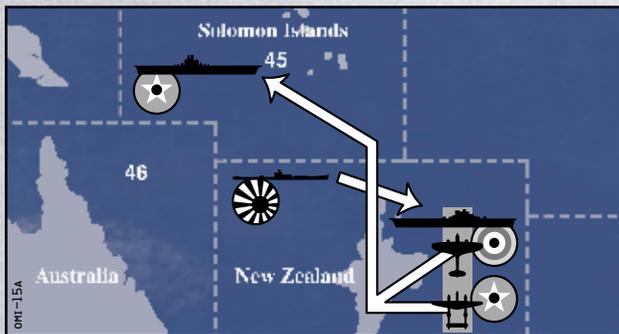
Verteidigung: 4 (5 mit Düsenjägern)

Bewegungsrate: 4 (6 mit Langstreckenflugzeugen)

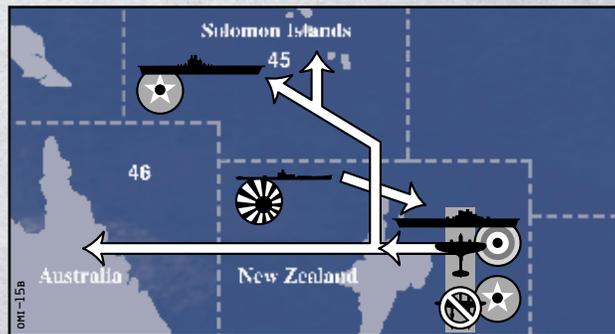
Besondere Fähigkeiten

Landen auf Flugzeugträgern: Kampfflugzeuge können auf Flugzeugträgern transportiert werden. Auf einem verbündeten Träger dürfen gleichzeitig bis zu zwei Kampfflugzeuge stehen. Damit ein Kampfflugzeug während dieses Zugs an Kampfhandlungen teilnehmen darf, muss es von der ursprünglichen Position des Flugzeugträgers aus losfliegen. Es darf jedoch nach dem Kampf oder nach der kampfflosen Phase auf einem Flugzeugträger landen (auch beim Rückzug). (Ein Kampfflugzeug darf jedoch nicht während dem Zug des Flugzeugträgers darauf landen.) Dein Flugzeugträger darf in ein Seegebiet ziehen, in dem eines deiner Kampfflugzeuge seinen Zug beendet hat (und muss dies auch tun), kann aber nach diesem Zug nicht weiter ziehen.

Ein Kampfflugzeug, das auf einem verteidigenden Flugzeugträger steht, der im Kampf zerstört wird, muss versuchen zu landen. Es muss um 1 Feld in ein verbündetes Landgebiet oder auf einen Flugzeugträger ziehen, oder es wird zerstört. Ein Kampfflugzeug auf einem angreifenden Flugzeugträger kann allerdings vor dem Kampf starten, und wenn es überlebt, kann es sich innerhalb seiner Reichweite in ein verbündetes Landgebiet oder auf einen verbündeten Flugzeugträger zurückziehen. Findet das Kampfflugzeug bis zum Ende der kampfflosen Zugphase keinen Landeplatz, ist es verloren.



VERTEIDIGENDEN FLUGZEUGTRÄGER VERSENKEN:
DAS ANGREIFENDE JAPANISCHE U-BOOT VERSENKT DEN US-FLUGZEUGTRÄGER UND GEHT NACH DEM SCHUSS DES VERTEIDIGERS AUF TAUCHGANG. DIE AMERIKANISCHEN UND BRITISCHEN KAMPFFLUGZEUGE DÜRFEN SICH UM 1 FELD IN SICHERHEIT BRINGEN. SIE KÖNNEN IN NEUSEELAND (VERBÜNDET) ODER AUF DEM AMERIKANISCHEN FLUGZEUGTRÄGER (VERBÜNDET) LANDEN. SONST WERDEN SIE ZERSTÖRT.



ANGREIFENDEN FLUGZEUGTRÄGER VERSENKEN:
DER ANGREIFENDE FLUGZEUGTRÄGER DER USA WIRD VON DEM JAPANISCHEN U-BOOT ZERSTÖRT, DAS DANACH AUF TAUCHGANG GEHT. DAS AMERIKANISCHE KAMPFFLUGZEUG GILT ALS FRACHT UND WIRD MIT DEM TRÄGER ZERSTÖRT. DOCH DIE BRITEN KÖNNEN IHR KAMPFFLUGZEUG VOR DEM ANGRIFF STARTEN, SO DASS ES IMMER NOCH 4 FELDER WEIT FLIEGEN KANN. MÖGLICHE ZIELE WÄREN NEUSEELAND, AUSTRALIEN, DIE SALOMONINSELN UND DER AMERIKANISCHE FLUGZEUGTRÄGER. ES KANN NICHT IN SEINEM SEEGBIET BLEIBEN, DA ES ZERSTÖRT WÜRD, BEVOR DER US-TRÄGER EINE CHANCE HAT, ES AUFZUNEHMEN (BEIM NÄCHSTEN ZUG DER USA).

Aufrüstung – Düsenjäger: Wenn du über die Technologie zur Entwicklung von Düsenjägern verfügst, verteidigen sich alle deine Kampfflugzeuge mit 5 anstatt mit 4.

Aufrüstung – Langstreckenflugzeuge: Wenn du über die Technologie zur Entwicklung von Langstreckenflugzeugen verfügst, dürfen deine Kampfflugzeuge 6 Felder weit ziehen anstatt nur 4.



WESTEUROPA - 6. JUNI 1944
D-DAY
AMERIKANISCHE, BRITISCHE UND KANADISCHE TRUPPEN ÜBERWINDEN DEN ATLANTIKWALL UND LANDEIN IN DER NORMANDIE.

AMERIKANISCHE, BRITISCHE UND KANADISCHE TRUPPEN ÜBERWINDEN DEN ATLANTIKWALL UND LANDEIN IN DER NORMANDIE.



ANHANG 1: EINHEITEN-PROFILE

SEEGBIET 49 - 20. JUNI 1944
DER KAMPF UM DIE PHILIPPINEN
DIE US-NAVY VERNICHTET DIE FLUGZEUGTRÄGER-FLOTTE DER JAPANER. BEIM VORSTOß AUF SAIPAN ZERSTÖREN DIE AMERIKANER IM „GREAT MARIANAS TURKEY SHOOT“ 300 FLUGZEUGE UND BRINGEN IHRE BOMBER IN DIE NÄHE JAPANS.

Bomber

Beschreibung: Diese riesigen Langstreckenflugzeuge werfen über ihrem Ziel Bomben ab.



UdSSR:
Petlayakov PE 8



Deutschland:
Ju-88



Großbritannien:
Halifax



Japan:
G4M2E Model 24J
“Betty”



USA:
B-17

Kosten 15

Angriff: 4(mit schweren Bombern 2 Mal würfeln)

Verteidigung: 1

Bewegungsrate: 6 (8 mit Langstreckenflugzeugen)

Besondere Fähigkeiten

Strategische Bombardements: Bomber können feindliche Fabriken angreifen. Während der ersten Stufe der Kampfhandlung können Bomber, die den eventuellen Beschuss durch Flakgeschütze überlebt haben, Fabriken angreifen. Wirf für jeden überlebenden Bomber 1 Würfel (der Höchstschaden, den ein Bomber anrichten kann, entspricht dem Ertragswert des jeweiligen Landgebiets). Der Gegner muss entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben.

Aufrüstung – Schwere Bomber: Wenn du über die Technologie zur Entwicklung schwerer Bomber verfügst, greifen alle deine Bomber mit 2 Würfeln an anstatt nur mit 1. Das heißt, jeder Bomber kann bei einem normalen Angriff zwei Treffer landen, oder bei einem strategischen Bombardement einen IPC-Verlust verursachen, der dem Ergebnis beider Würfel entspricht. (Er kann jedoch nicht mehr Verlust anrichten, als der Ertragswert des Landgebiets beträgt.)

Aufrüstung – Langstreckenflugzeuge: Wenn du über die Technologie zur Entwicklung von Langstreckenflugzeugen verfügst, können alle deine Bomber 8 Felder weit ziehen anstatt nur 6.

MARINE-EINHEITEN

Schlachtschiffe, Zerstörer, Flugzeugträger, Transporter und U-Boote können in Seegebieten angreifen und verteidigen. Sie können niemals in Landgebiete ziehen.

Alle Marine-Einheiten können bis zu 2 Felder weit durch Seegebiete ziehen. Sie können nicht durch feindliche Seegebiete ziehen, es sei denn, die feindlichen Streitkräfte bestehen nur aus getauchten U-Booten (siehe unten U-Boote). Ist ein Seegebiet von feindlichen Truppen besetzt, bei denen es sich nicht um getauchte U-Boote handelt, beenden deine Marine-Einheiten ihren Zug und beginnen mit den Kampfhandlungen. U-Boote bilden hier eine Ausnahme: Sie können durch feindliche Seegebiete ziehen ohne anzuhalten, sofern sie dort nicht auf einen Zerstörer stoßen (siehe unten Zerstörer).

Marine-Einheiten können andere Einheiten befördern. Transporter dürfen nur Boden-Einheiten befördern. Flugzeugträger dürfen nur Kampfflugzeuge transportieren.

ANHANG I: EINHEITEN-PROFILE

Schlachtschiffe

Beschreibung: Die mächtigen und nahezu unzerstörbaren Beherrscher der Meere.



**UdSSR,
Großbritannien:**
Royal Oak-Klasse



Deutschland:
Bismarck-Klasse



Japan:
Yamato-Klasse



USA:
Iowa-Klasse

Kosten 24

Angriff: 4

Verteidigung: 4

Bewegungsrate: 2

Besondere Fähigkeiten

Mit 2 Treffern zerstört: Damit ein Schlachtschiff zerstört ist, muss es 2 Treffer kassieren. Wird ein Schlachtschiff getroffen, legst du es auf die Seite, um es als beschädigt zu kennzeichnen. Du bringst es aber nicht in die Verlustzone der Kampf tafel, bis es in derselben Kampfhandlung einen zweiten Treffer erhalten hat. Wenn ein Schlachtschiff eine Kampfhandlung mit 1 Treffer überlebt, wird es wieder aufrecht auf den Spielplan gestellt.

Küstenbombardement: Bei einer amphibischen Großlandung können deine Schlachtschiffe, die im selben Seegebiet stehen wie die ausladenden Transporter, die Küsten bombardieren. Jedes Schlachtschiff schießt während dem Eröffnungsfeuer 1 Mal auf die feindlichen Boden-Einheiten im angegriffenen Landgebiet (die feindlichen Einheiten schießen nicht zurück). Ein Schlachtschiff kann die Küste nicht bombardieren, wenn es vor der amphibischen Großlandung in eine Seekampfhandlung verwickelt war.

Zerstörer

Beschreibung: Die kleinen, schnellen Kriegsschiffe jagen U-Boote.



Allies:
Johnston-Klasse



Deutschland:
Friedrich Eckholt-
Klasse



Japan:
Fubuki-Klasse

Kosten 12

Angriff: 3

Verteidigung: 3

Bewegungsrate: 2

Besondere Fähigkeiten

Störung von U-Booten: Ein Zerstörer blockiert die besonderen Fähigkeiten von U-Booten (siehe unten U-Boote). Feindliche U-Boote können nicht frei durch ein Seegebiet ziehen, in dem sich dein Zerstörer befindet. Wenn einer deiner Zerstörer in Kampfhandlungen verwickelt ist, können die Verluste der feindlichen U-Boote zurückschießen. Außerdem dürfen feindliche U-Boote nicht auf Tauchgang gehen, während dein Zerstörer in der Nähe ist.

Aufrüstung – Kombiniertes Bombardement: Wenn du deine Flotte für kombinierte Bombardements ausgerüstet hast, kann dein Zerstörer bei einer amphibischen Großlandung im selben Seegebiet, in dem sich ein ausladender Transporter befindet, Küsten bombardieren – genauso wie Schlachtschiffe. Jeder Zerstörer schießt während dem Eröffnungsfeuer 1 Mal (mit Angriffswert 3) auf feindliche Boden-Einheiten im angegriffenen Landgebiet (die feindlichen Einheiten schießen nicht zurück). Ein Zerstörer kann keine Küsten bombardieren, wenn er vor der amphibischen Großlandung in eine Seekampfhandlung verwickelt war.



Osteuropa - 1. August 1944
WARSCHAUER AUFSTAND
DIE POLNISCHE HEIMATFRONT GREIFT DIE DEUTSCHE GARNISON IN WARSCHAU AN. IM JANUAR 1945 WIRD DIE VÖLLIG ZERSTÖRTE STADT VON DEN SOWJETS EINGENOMMEN.





ANHANG 1: EINHEITEN-PROFILE

WESTEUROPA - 25. AUGUST 1944
PARIS WIRD BEFREIT
FREIE FRANZÖSISCHE UND ALLIIERTE TRUPPEN MARSCHIEREN DIE CHAMPS D'ELYSÉE HINUNTER.

Flugzeugträger

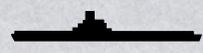
Beschreibung: Auf diesen riesigen Seeplattformen können Kampfflugzeuge starten und landen.



**UdSSR,
Großbritannien:**
Illustrious-Klasse



Deutschland:
Graf Zeppelin-Klasse



Japan:
Shinano-Klasse



USA:
Wasp-Klasse

Kosten 16
Angriff: 1
Verteidigung: 3
Bewegungsrate: 2

Besondere Fähigkeiten

Kampfflugzeuge befördern: Ein Flugzeugträger kann bis zu 2 Kampfflugzeuge beherbergen, einschließlich derjenigen, die verbündeten Weltmächten gehören. Kampfflugzeuge verbündeter Mächte können nur während des Zugs dieser Weltmacht auf Flugzeugträgern landen bzw. von ihnen aus starten. Ein Kampfflugzeug muss von der ursprünglichen Position des Trägers gestartet werden, um in diesem Zug angreifen zu dürfen. Wenn der Träger zuerst zieht, gelten die Kampfflugzeuge an Bord als Fracht. Kampfflugzeuge auf angreifenden Flugzeugträgern, die zu verbündeten Weltmächten gehören, gelten immer als Fracht, da sie gerade nicht am Zug sind. Dein Flugzeugträger muss in das Seegebiet ziehen, in dem eines deiner Kampfflugzeuge seinen Zug beendet hat, kann aber in diesem Zug nicht weiter ziehen.

Verteidigung durch Kampfflugzeuge: Wenn ein Flugzeugträger angegriffen wird, verteidigen seine Kampfflugzeuge (inklusive derer, die verbündeten Weltmächten gehören) den Luftraum und können eher als Verlust ausgewählt werden, als der Flugzeugträger selbst. (Ein Kampfflugzeug kann aber nach einem Treffer durch ein U-Boot als Verlust ausgewählt werden, da U-Boote nur Marine-Einheiten angreifen dürfen. Siehe U-Boote auf Seite 32).

Transporter

Beschreibung: Auf diesen Schiffen werden Boden-Einheiten in die Schlacht transportiert.



Allies:
Liberty Ship



Deutschland:
Danzig-Klasse



Japan:
Hakusan Maru-Klasse

Kosten 8
Angriff: 0
Verteidigung: 1
Bewegungsrate: 2

Besondere Fähigkeiten

Kein Angriff: Transporter haben einen Angriffswert von 0, daher können sie während der Schussphase der angreifenden Einheiten nicht schießen. Sie können allerdings Teil einer angreifenden Streitmacht sein. Wenn ein Transporter die letzte angreifende Einheit darstellt, muss er die Schussphase des Verteidigers überleben, bevor er sich zurückziehen darf. Wird ein Transporter zerstört, gilt auch seine Fracht als zerstört.



TRANSPORT-KAPAZITÄT:
EIN TRANSPORTER BEFÖRDERT 1 BELIEBIGE BODEN-EINHEIT PLUS 1 INFANTERIE-EINHEIT. DIESE EINHEITEN DÜRFEN ZU JEDER NATION DEINER SEITE GEHÖREN.

Boden-Einheiten befördern: Ein Transporter kann Boden-Einheiten befördern, die dir oder verbündeten Mächten gehören. Er kann 1 beliebige Boden-Einheit befördern plus 1 zusätzliche Infanterie-Einheit. Das heißt also, ein voller Transporter kann 1 Panzer und 1 Infanterie-Einheit befördern, 1 Artillerie- und 1 Infanterie-Einheit, 1 Flakgeschütz und 1 Infanterie-Einheit oder 2 Infanterie-Einheiten. Fabriken können nicht auf Transportern befördert werden.



ANHANG I: EINHEITEN-PROFILE



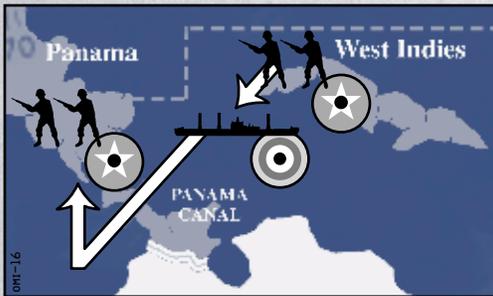
GROSSBRITANNIEN - 8. SEPTEMBER 1944
LUFTANGRIFF AUF LONDON
 VON BRAUNS ERSTE V2-LANGSTRECKENRAKETE ERREICHT LONDON.

Boden-Einheiten auf einem Transporter gelten als Fracht; sie können weder angreifen noch verteidigen, während sie sich auf See befinden. Wenn ihr Transporter zerstört wird, sind auch sie zerstört.

Boden-Einheiten verbündeter Mächte müssen während des Zugs ihres Besitzers eingeladen werden. Danach kannst du sie während deines Zugs transportieren. Die Ausladung erfolgt während eines späteren Zugs ihres Besitzers.

Die Beförderung auf einem Transporter zählt als gesamter Zug einer Boden-Einheit. Sie darf vor dem Ein- bzw. nach dem Ausladen nicht zusätzlich ziehen. Die Boden-Einheiten werden neben den Transporter auf das Seegebiet gestellt.

Ein- und Ausladen: Ein Transporter darf Fracht vor, während und nach seinem Zug ein- oder ausladen. Ein Transporter darf seine Fracht aufnehmen, 1 Seegebiet weit ziehen, weitere Fracht aufladen, wieder 1 Seegebiet weit ziehen und schließlich am Ende seines Zugs seine Fracht wieder ausladen. Er darf auch mit der Fracht an Bord auf See bleiben. Ein Transporter darf in einem feindlichen Landgebiet nur während einer amphibischen Großlandung ausladen (siehe unten).



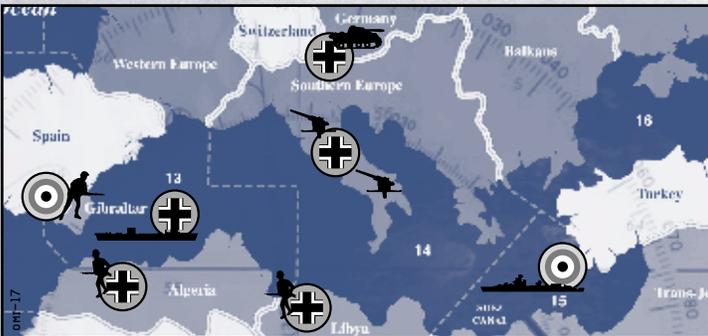
VERBÜNDETE EINHEITEN TRANSPORTIEREN:

DER TRANSPORT VON US-INFANTERIE-EINHEITEN VON DEN WEST INDIES NACH PANAMA ERFOLGT IN DREI SCHRITTEN:

1. WENN DIE USA AM ZUG SIND, GEHT DIE US-INFANTERIE AN BORD DES BRITISCHEN TRANSPORTERS.
2. WENN GROSSBRITANNIEN NÄCHSTES MAL AM ZUG IST, ZIEHT DER TRANSPORTER NACH PANAMA.
3. WENN DIE USA NÄCHSTES MAL AM ZUG SIND, WIRD DIE US-INFANTERIE IN PANAMA AUSGELADEN.

Sobald ein Transporter ausgeladen hat, darf er in diesem Zug nicht mehr ziehen (außer beim Rückzug). Ein Transporter kann niemals in einem Zug gleichzeitig in zwei Landgebieten ausladen, und er kann keine Fracht an einen anderen Transporter abgeben. Ein Transporter, der im Kampf war, kann nach dem Kampf ein- oder ausladen – nicht beides. Enthält ein Seegebiet feindliche Einheiten, darf der Transporter in diesem Gebiet nicht ein- oder ausladen.

Überbrückung: Ein Transporter darf Einheiten ein- und ausladen, ohne aus seinem Seegebiet zu ziehen. Diesen Vorgang nennen wir „Überbrückung“. Jeder dieser Transporter ist auf seine vorgeschriebene Frachtkapazität beschränkt. Er darf nur in einem Landgebiet ausladen, und nach dem Ausladen darf er bis zum nächsten Zug weder ziehen noch neue Fracht einladen. Transporter dürfen nicht in Seegebiete überbrücken, in denen feindliche Einheiten



EIGENE EINHEITEN TRANSPORTIEREN:

DER DEUTSCHE TRANSPORTER HAT VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN. ER KÖNNTE:

- DIE INFANTERIE IN ALGERIEN EINLADEN, ZIEHEN UND EINE ARTILLERIE-EINHEIT AUS SÜDEUROPA EINLADEN;
- DIE INFANTERIE IN ALGERIEN EINLADEN, ZIEHEN UND DIE INFANTERIE AUS LIBYEN EINLADEN;
- ZIEHEN UND DANACH 1 ARTILLERIE-EINHEIT AUS SÜDEUROPA UND DIE INFANTERIE AUS LIBYEN EINLADEN; ODER
- EINE BELIEBIGE DIESER EINHEITEN EINLADEN.

DANACH KÖNNTE DER TRANSPORTER:

- DIE FRACHT HALTEN UND AUF SEE BLEIBEN (KAMPFLOS);
- EINE ODER MEHR EINHEITEN AUS WESTEUROPA, SÜDEUROPA, ALGERIEN, LIBYEN ODER VOM BALKAN EINLADEN (KAMPFLOS);
- EINE AMPHIBISCHE GROSSE LANDUNG AUF GIBRALTAR BEGINNEN (KAMPF); ODER
- DEN BRITISCHEN ZERSTÖRER IN SEEGBIET 15 ANGREIFEN (KAMPF).

DEUTSCHE TRANSPORTER DARF NICHT:

- DEN DEUTSCHEN PANZER EINLADEN, WENN DER PANZER DORTHIN GEZOGEN IST (ER KANN NICHT ZUERST ZIEHEN);
- BEIDE ARTILLERIE-EINHEITEN IN SÜDEUROPA EINLADEN (ER KANN SO VIEL NICHT BEFÖRDERN);
- IN ZWEI LANDGEBIETEN AUSLADEN (ER KANN IMMER NUR IN EINEM AUSLADEN UND MUSS DANN ANHALTEN);
- IN EINEM LANDGEBIET AUSLADEN, DAS AN SEEGBIET 15 ANGRENZT (DER ZERSTÖRER VERHINDERT DAS EIN- UND AUSLADEN);
- AUF ANGLY-ÄGYPTEN EINE AMPHIBISCHE GROSSE LANDUNG STARTEN (AUFGRUND DES FEINDLICHEN ZERSTÖRERS);
- IN SPANIEN ODER IN DER TÜRKIE AUSLADEN (NEUTRALE LANDGEBIETE);
- SEINE FRACHT AUF EINEN ANDEREN TRANSPORTER ÜBERTRAGEN (VERBOTEN);
- EINEN BELIEBIGEN TEIL SEINER FRACHT NACH DEM AUSLADEN ZIEHEN LASSEN (DEREN ZUG IST VORÜBER); ODER
- SEINE FRACHT NACH EINER AMPHIBISCHEN GROSSE LANDUNG ZURÜCKZIEHEN (SIE DÜRFEN SICH NICHT ZURÜCKZIEHEN).

Amphibische Großlandungen: Während der Zugphase darf ein Transporter seine Fracht in einem feindlichen Landgebiet ausladen, wodurch er eine amphibische Großlandung auslöst. Befinden sich in dem Seegebiet, in dem der Transporter ausladen will, feindliche Marine-Einheiten, kommt es zuerst zum Seekampf. Sollte der Transporter die Kampfhandlung überleben, darf er seine Fracht im feindlichen Landgebiet ausladen, sofern alle verteidigenden Marine-Einheiten zerstört wurden (siehe Amphibische Großlandungen auf Seite 19).



ANHANG I: EINHEITEN-PROFILE

SEEGBIET 49 - 23. OKTOBER 1944
DIE SCHLACHT UM DEN GOLF VON LEYTE
NACHDEM AMERIKANISCHE TRUPPEN AUF DEN PHILIPPINISCHEN INSELN GELANDET SIND, GELINGT ES IHNEN, DEN JAPANISCHEN GEGENSCHLAG ABZUWEHREN. DIE USA KONTROLLIEREN DEN PAZIFIK.

U-Boote

Beschreibung: U-Boote greifen unter Wasser an.



Allies:
Ray-Klasse



Deutschland:
U-Boot Typ VII



Japan:
I-Klasse

Kosten 8

Angriff: 2 (beim Eröffnungsfeuer)

Verteidigung: 2

Bewegungsrate: 2

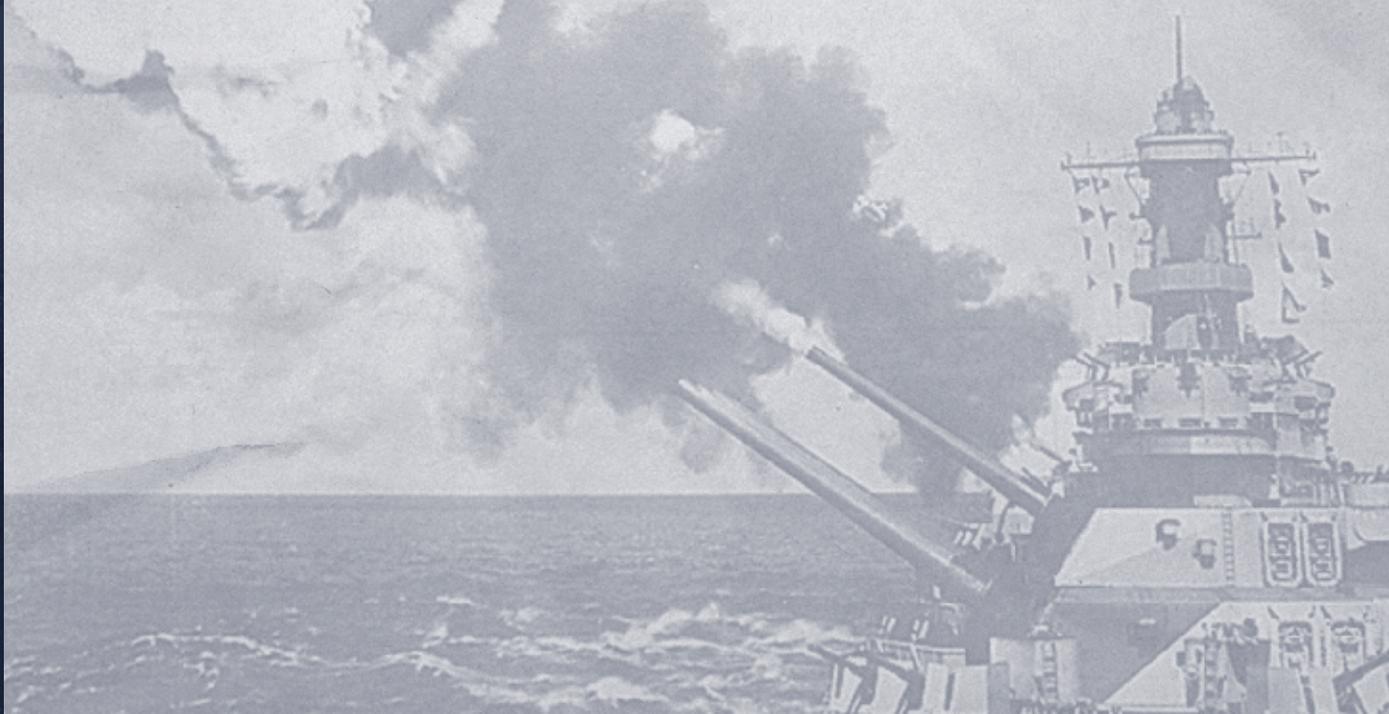
Besondere Fähigkeiten

Feindliche Seegebiete werden als verbündet behandelt: U-Boote dürfen durch Seegebiete ziehen, in denen sich feindliche Einheiten befinden. Sollten sie jedoch ihren Kampfzug in einem feindlichen Seegebiet beenden, wird eine Kampfhandlung ausgelöst. U-Boote dürfen ihren Zug in der kampfflosen Phase nicht in feindlichen Seegebieten beenden. Die Gegenwart feindlicher Zerstörer im selben Seegebiet zwingt ein U-Boot dazu, seinen Zug zu beenden.

Überraschungsangriff: U-Boote schießen immer während des Eröffnungsfeuers, egal ob als Angriff oder zur Verteidigung. Sie dürfen nur auf Marine-Einheiten feuern. Die Verluste aus diesen Angriffen gelten als zerstört, bevor sie zurückschießen können, wenn kein feindlicher Zerstörer in der Nähe ist (U-Boote können von allen Marine- oder Luftwaffe-Einheiten getroffen werden).

Auf Tauchgang gehen: U-Boote dürfen bei Kampfhandlungen auf Tauchgang gehen, nachdem Angreifer und Verteidiger geschossen haben, und zwar unabhängig davon, was andere Einheiten tun. Sie werden auf den Spielplan zurück gestellt und bleiben bis zum Ende der kampfflosen Phase auf Tauchgang. Danach tauchen sie wieder auf, egal, ob sich in der Nähe noch feindliche Einheiten befinden. Dadurch wird keine Kampfhandlung ausgelöst. Feindliche Marine-Einheiten dürfen frei durch Seegebiete mit getauchten U-Booten ziehen. Ebenso dürfen feindliche Transporter dort Einheiten ein- oder ausladen.

Die Gegenwart eines feindlichen Zerstörers während Kampfhandlungen hindert U-Boote daran, auf



ANHANG 2: BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

Tauchgang zu gehen.

Katarina tritt für die Sowjetunion an und macht ihren ersten Zug, der gleichzeitig der erste Zug dieses Spiels ist. Sie beginnt mit 24 IPCs und allen Einheiten, die auf ihrer Weltmacht-Tabelle aufgeführt sind. Sie wird bereits im Westen von Deutschland bedroht. Auf den nachfolgenden Abbildungen siehst du nur die Einheiten, die von diesen Spielzügen unmittelbar betroffen sind.

Phase 1: Aufrüsten

Katarina versucht, ihre Raketen aufzurüsten. Sie bezahlt für 1 Forschungswürfel 5 IPCs. Sie würfelt und hat Glück: eine 2! Ihre Flakgeschütze können ab sofort auf feindliche Fabriken schießen.

Phase 2: Einheiten kaufen

Katarina hat noch 19 IPCs übrig. Sie findet, dass sie unbedingt mehr Panzer braucht, um es mit der Bedrohung durch die Deutschen aufzunehmen. Also kauft sie 3 Panzer und 1 Artillerie-Einheit, und stellt sie auf ihre Mobilmachungszone.

Phase 3: Kampfzüge

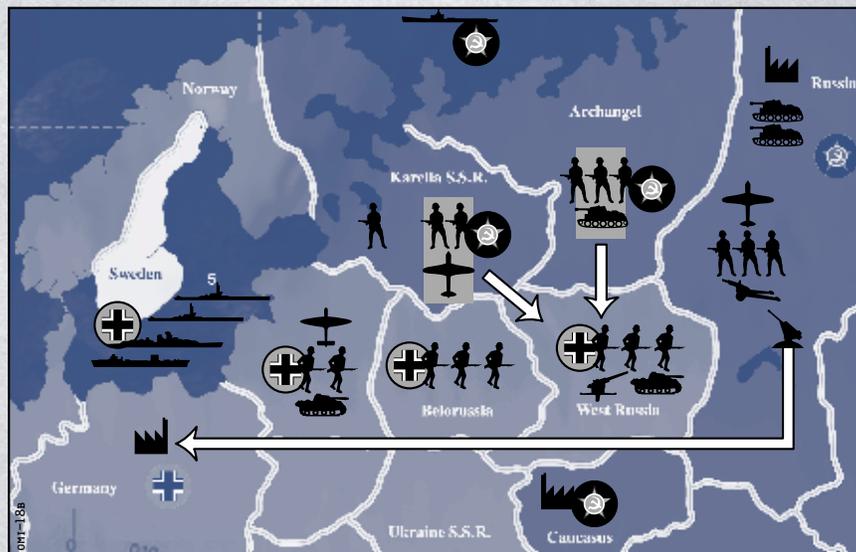
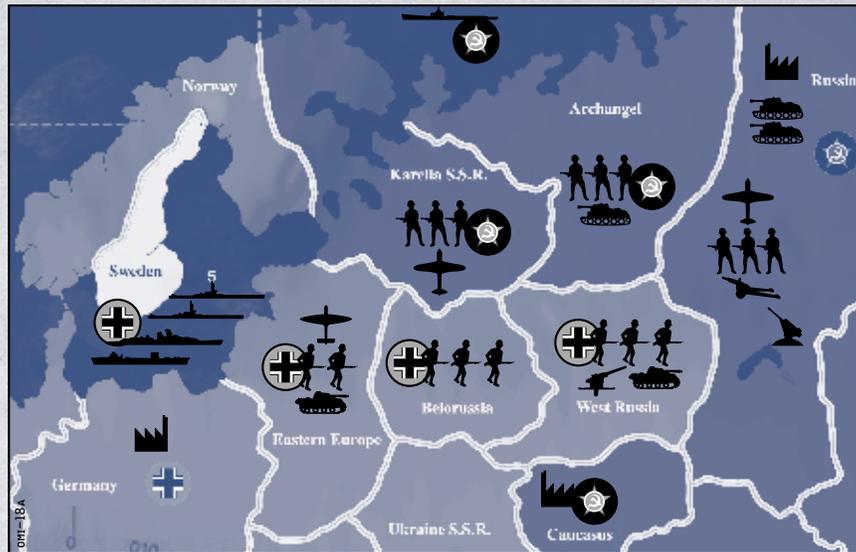
Katarina möchte nicht darauf warten, dass die Deutschen ihre Fronten weiter verstärken, da sie ja bereits mit Einheiten vor den Toren ihrer Hauptstadt Moskau stehen. Sie greift also in Westrussland die deutschen Streitkräfte an. 3 Infanterie-Einheiten und 1 Panzer greifen von Archangel aus an, unterstützt von 2 Infanterie-Einheiten und 1 Kampfflugzeug aus Karelien. In einer weiteren Kampfhandlung greift sie mit ihrem Flakgeschütz in Russland die Fabrik in Deutschland an.

Phase 4: Kämpfen

Zuerst wird der Raketenangriff ausgeführt. Deutschland kann sich dagegen nicht verteidigen, daher wirft Katarina während des Eröffnungsfeuers 1 Würfel – eine 3. Franz – der für Deutschland spielt – übergibt 3 IPCs an die Bank.

Danach führt Katarina ihren Angriff auf Westrussland durch. Dafür stellt sie ihre 5 Infanterie-Einheiten in die Spalte 1 auf der Angreiferseite der Kampf tafel. Ihren Panzer und ihr Kampfflugzeug stellt sie in Spalte 3. Franz stellt seine Artillerie- und Infanterie-Einheiten in Spalte 2 und seinen Panzer in Spalte 3 auf der Verteidigerseite der Kampf tafel.

Keine Einheit dieser Kampfhandlung darf Eröffnungsfeuer abgeben, also würfelt Katarina (als Angreifer) jetzt für ihre Einheiten. Ihre Infanterie ist zuerst dran: mit 5 Würfeln wirft sie zweimal eine 1 – also 2



JAPAN - 29. NOVEMBER 1944
DIE SHINANO WIRD VERSENKT
DIE U.S.S. ARCHER TORPEDIERT DEN GRÖßTEN FLUGZEUGTRÄGER DER WELT, BEVOR SIE ÜBERHAUPT IN KAMPFHANDLUNGEN EINTRITTT. DURCH DIE U-BOOT-OFFENSIVE WIRD JAPAN VON IHREN ÜBERSEEFELDZÜGEN ISOLIERT.





ANHANG 2: BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

Treffer. Danach würfelt sie für ihr Kampfflugzeug und ihren Panzer: Sie wirft eine 2 und eine 4 – also 1 Treffer. Deutschland verliert 3 Einheiten. Franz stellt einen Panzer und seine beiden Infanterie-Einheiten auf die Verlustzone der Verteidigerseite.

Jetzt würfelt Franz als Verteidiger. Er wirft 3 Würfel für die Infanterie (auch wenn beide Einheiten bereits als Verluste zählen) und 1 für die Artillerie. Er muss jedesmal höchstens eine 2 würfeln. Ein Wurf ist eine 1 – Treffer. Er würfelt auch für den Panzer, trifft mit einer 5 aber daneben. Katarina stellt eine ihrer Infanterie-Einheiten auf die Verlustzone des Angreifers. Danach entfernen beide Spieler ihre Verluste.

Als Angreifer könnte sich Katarina jetzt zurückziehen, aber sie findet, dass sie dem Sieg bereits sehr nahe ist und will daher weiter kämpfen. Sie wirft 4 Würfel für ihre Infanterie und hat drei Mal eine 1 – Overkill! Franz stellt seine übrigen Einheiten auf seine Verlustzone. Er schießt zurück und trifft mit einer 2 (Artillerie), verfehlt mit seinem glücklosen Panzer aber durch eine 6. Katarina stellt eine ihrer Infanterie-Einheiten auf ihre Verlustzone. Nachdem beide Spieler ihre Verluste entfernt haben, zieht Katarina mit ihren überlebenden Angreifern nach Westrussland (abgesehen von dem Kampfflugzeug, das in Russland landet). Sie übernimmt nun die Kontrolle über Russland und legt einen ihrer Kontrollmarker auf das Feld. Ihr Kontrollmarker auf der Sozialprodukt-Tabelle wird um 2 Felder erhöht, womit sie ein neues Sozialprodukt von 26 hat. Das Sozialprodukt der Deutschen verringert sich entsprechend um 2 Felder auf 38.

Phase 5:

Kampfloser Zug

Katarina findet, dass das Gebiet Archangel ein wenig ungeschützt aussieht, also zieht sie aus Russland 2 Infanterie-Einheiten und 1 Artillerie-Einheit nach Archangel. Außerdem bewegt sie ihre beiden Panzer aus Russland nach Karelien. Danach zieht sie ihr U-Boot um 2 Felder in das Seegebiet 6.

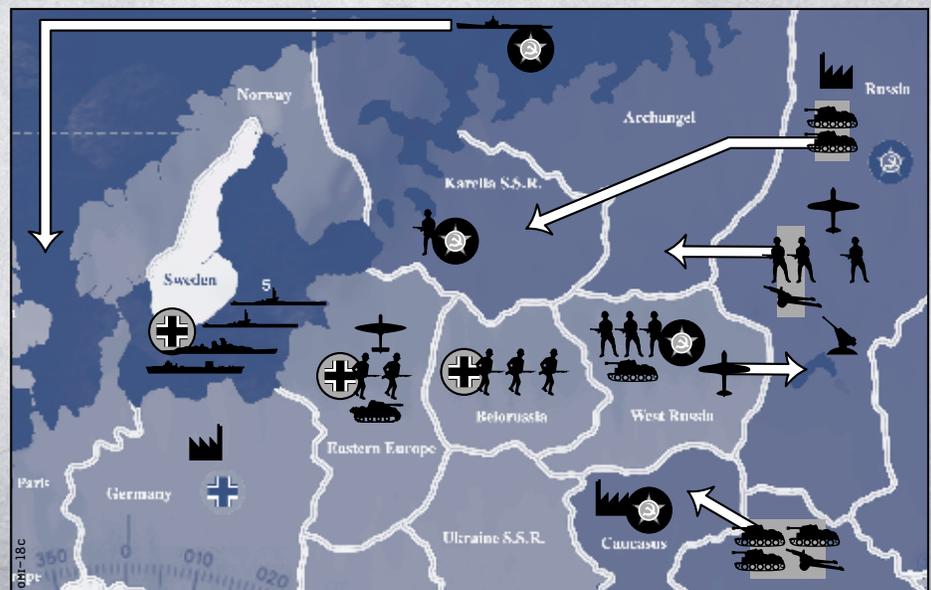
Phase 6: Neue Einheiten mobilmachen

Katarina stellt 3 Panzer und 1 Artillerie-Einheit, die sie vorher im Kaukasus gekauft hat, neben eine ihrer Fabriken. Dies ist die maximale Menge an Einheiten, die sie in diesem Landgebiet mobilmachen kann, da es einen Ertragswert von 4 hat.

Phase 7: Erträge einziehen

Katarina lässt sich von der Bank 26 IPCs auszahlen.

Als nächstes ist Deutschland am Zug. Franz wartet schon darauf, endlich zurückschlagen zu können.



ANHANG 3: ZUSÄTZLICHE SONDERSPIELZÜGE



OKINAWA - 23. FEBRUAR 1945
 IWO JIMA
 AMERIKANISCHE MARINES HESSEN AUF DEM BERG SURIBACHI DIE US-FLAGGE.

Erfahrene Spieler sind für zusätzliche Spieloptionen immer dankbar. Die folgenden Sonderspielzüge zeigen für jede Weltmacht eine Reihe von Strategien, die sich an den geschichtlichen Ereignissen des 2. Weltkriegs orientieren und zeigen sollen, welche Vorteile und Möglichkeiten die verschiedenen Länder hatten. Diese Sonderspielzüge dürfen von den verbündeten Mächten nicht gemeinsam eingesetzt werden und gelten jeweils nur für die Weltmacht, für die sie hier aufgeführt sind.

Eine Reihe dieser Züge gelten für Landgebiete, die zu Beginn des Spiels von einer bestimmten Weltmacht besetzt sind. Nur, wenn dieses Landgebiet auch tatsächlich von dieser Weltmacht besetzt ist, kann die Strategie umgesetzt werden. Ein Beispiel: Die Sowjetunion kontrolliert am Anfang die roten Landgebiete des Spielplans. Also darf ein Sonderspielzug, der sich auf ein „rotes Landgebiet“ bezieht, nur durchgeführt werden, wenn sich das betroffene Landgebiet immer noch unter russischer Kontrolle befindet.

Wenn ihr diese zusätzlichen Sonderspielzüge verwenden möchtet, solltet ihr euch auf die Anzahl der Sonderspielzüge einigen, die jede Weltmacht benutzen darf. Jeder Spieler wählt danach entsprechend viele Spielzüge für seine Weltmacht aus. Wenn ihr wollt, könnt ihr die einzusetzenden Sonderspielzüge gemäß nachfolgender Liste auch auswürfeln.

LISTE DER SONDERSPIELZÜGE

WÜRFEL -WURF	SOWJET- UNION	DEUTSCHLAND	GROß- BRITANNIEN	JAPAN	USA
1	RUSSISCHER WINTER	SEE- SCHUTZZONE	RADAR	DER TOKIO-EXPRESS	INSELSTÜTZ- PUNKTE
2	NICHTAN- GRIFFSPAKT	ATLANTIKWALL	GROßLANDUNG	KAMIKAZE	CHINESISCHE DIVISIONEN
3	MOBILE INDUSTRIE	PANZERBLITZ	ENIGMA	KAITEN- TORPEDOS	MARINES
4	BERGUNG	RUDELTAKTIK	ÖL AUS DEM MITTLEREN OSTEN	BLITZ- ANGRIFFE	MOTORISIERTE INFANTERIE
5	LEIH-PACHT	STURZKAMPF- FLUGZEUGE	DIE RÉSISTANCE	EINGEGRABENE VERTEIDIGER	SCHNELLE FLUGZEUGTRÄGER
6	TRANSIBIRISCHE EISENBAHN	DIE FESTUNG EUROPA	KOLONIAL- GARNISON	BANZAI- ANGRIFFE	SUPERFORTRESS

Spielzüge für die Sowjetunion

1. Russischer Winter

DER STÄRKSTE VERBÜNDETE DER RUSSEN WAR IHR EISKALTER WINTER. ALS DER SCHNEE IMMER STÄRKER FIEL, MUSSTEN DIE DEUTSCHEN IHREN VORMARSCH ABBRECHEN.

Du darfst einmal während des Spiels in der Ertragsphase einen schweren Winter verkünden. Bis zum Start deines nächsten Zugs hat deine Infanterie einen Verteidigungswert von 3.

2. Nichtangriffspakt

DIE JAPANER HIELTEN SICH DIE MEISTE ZEIT DES KRIEGS VON ANGRIFFEN GEGEN DIE RUSSEN ZURÜCK, DA SIE ES AUS ÖSTLICHER RICHTUNG BEREITS MIT EINER ANDEREN GROßMACHT AUFNEHMEN MUSSTEN.

Wenn Japan zum ersten Mal während des Spiels irgendein rotes Landgebiet angreift, darfst du 4 kostenlose Infanterie-Einheiten in dieses Gebiet stellen, bevor der Kampf durchgeführt wird. Wenn du die Japaner angreifst, bevor sie dich angreifen, verlierst du die Möglichkeit dieses Spielzugs.

3. Mobile Industrie

ALS REAKTION AUF DIE BEDROHUNG AN DER RUSSISCHEN FRONT VERLAGERTE DIE SOWJETUNION IHRE FABRIKEN NACH OSTEN. IM JAHR 1942 PRODUZIERTEN SIE ÖSTLICH DES URALS 5.000 PANZER.

Deine Fabriken dürfen in deiner kampflösen Phase um jeweils 1 Landgebiet bewegt werden. Während der Zugphase dürfen sie nicht ziehen. Wenn sie von einem deiner Gegner erobert werden, darf dieser Gegner sie nicht bewegen.

4. Bergung

NACH DER SCHLACHT AM KURSKER BOGEN IM JAHR 1943 LIEßEN DIE DEUTSCHEN DIE ÜBRERESTE IHRER ZERSTÖRTEN PANZER ZURÜCK. DIE RUSSEN FANDEN FÜR DIESE „RUINEN“ INTERESSANTE EINSATZMÖGLICHKEITEN.

Wenn du in einem roten Landgebiet eine Kampfhandlung gegen angreifende Panzer gewinnst und dabei mindestens ein angreifender Panzer zerstört wird, darfst du einen kostenlosen Panzer in dieses Landgebiet stellen.





ANHANG 3: ZUSÄTZLICHE SONDERSPIELZÜGE

5. Leih-Pacht

NACHDEM DIE URKAINE VERLOREN WAR UND DIE FABRIKEN NACH OSTEN VERLAGERT WURDEN, KONNTE SICH DIE SOWJETUNION NICHT MEHR SELBST UNTERHALTEN. DIE ALLIIERTEN SETZTEN SOFORT ALLES IN GANG, UM SIE ZU UNTERSTÜTZEN.

Du darfst in der Kaufphase Einheiten, die einer verbündeten Macht gehören, zu deinen eigenen Einheiten nehmen, falls sie in roten Landgebieten anfangen oder dorthin ziehen. Nimm die betroffenen Einheiten aus dem Spiel und ersetze sie mit den gleichen Einheiten deiner Farbe.

6. Transsibirische Eisenbahn

DIE TRANSSIBIRISCHE EISENBAHN VERBAND DIE 10.000 KILOMETER LANGE STRECKE ZWISCHEN MOSKAU UND WLADIWOSTOK, UND WAR DAMIT DIE LÄNGSTE HAUPTVERKEHRSLINIE DER WELT.

Deine Infanterie-Einheiten, Flakgeschütze und Artillerie-Einheiten dürfen pro Zug 2 Landgebiete weit ziehen, aber nur entlang dieser Gebiete: Russland, Nowossibirsk, Jakutien und Burjatien.

Spielzüge für Deutschland

1. See-Schutzzone

DIE U-BOOTE DER DEUTSCHEN GRIFFEN DIE SCHIFFFAHRTSLINIEN DER ALLIIERTEN AN UND VERSENKTEN DABEI AUCH SCHIFFE, AUF DENEN SICH NICHT KÄMPFENDE ARMEEANGEHÖRIGE BEFANDEN.

Vom Sozialprodukt Großbritanniens und der USA wird für jedes deiner U-Boote auf dem Spielplan 1 IPC in der Ertragsphase der jeweiligen Weltmacht weniger ausgezahlt.

2. Atlantikwall

DIE DEUTSCHEN VERSTÄRKTEN DIE EUROPÄISCHE ATLANTIKKÜSTE MIT SCHWEREN VERTEIDIGUNGSSYSTEMEN AUS NORWEGEN UND SPANIEN.

Bei einer amphibischen Großlandung auf ein graues Landgebiet haben alle deine Infanterie-Einheiten im ersten Kampfzyklus einen Verteidigungswert von 3.

3. Panzerblitz

SCHWERE, DEUTSCHE PANZER RUMPELTEN DURCH EUROPA UND NORDAFRIKA. SIE DURCHBRACHEN FEINDLICHE LINIEN, KEHRTEN DANACH UM UND RICHTETEN BEI DEN VERTEIDIGERN SCHWERE VERWÜSTUNGEN AN.

Wenn deine angreifenden Streitmächte alle verteidigenden Einheiten eines Landgebiets in einem Kampfzyklus vernichten, dürfen alle deine überlebenden Panzer der angreifenden Streitmächte während der kampfflosen Phase um 1 Landgebiet weiter ziehen.

4. Rudeltaktik

GANZE „RUDEL“ DEUTSCHER U-BOOTE ZOGEN DURCH DEN ATLANTIK, UM ALLIIERTE KONVOIS ZU VERSENKEN. DAS EINZIGE, WAS MAN ÜBER DIE DEUTSCHEN U-BOOTE SICHER WUSSTE, WAR, DASS IMMER NOCH EIN ANDERES IN DER NÄHE SEIN MUSSTE. Wenn mindestens 3 deiner U-Boote in der Zugphase in dasselbe Seegebiet ziehen, haben sie einen Verteidigungswert von 3 (bzw. 4, wenn du über Super-U-Boote verfügst). Sie können zwar aus verschiedenen Seegebieten stammen, dürfen aber nur dasselbe Seegebiet angreifen.

5. Sturzkampfflugzeuge

WÄHREND DER BOMBENANGRIFFE AUF LONDON LERNTEN DIE ENGLÄNDER DIE JU-87 STUKA ZU FÜRCHTEN – EIN KLEINES FLUGZEUG MIT PRÄZISEN BOMBEN UND OHRENBETÄUBENDEN SIRENEN.

Deine Kampfflugzeuge dürfen - genauso wie Bomber - strategische Bombardements abgeben. Dabei können sie wie üblich von Flakgeschützen abgeschossen werden. Wirf 1 Würfel für den IPC-Verlust pro Kampfflugzeug, das in ein strategisches Bombardement verwickelt ist, wobei du jedes Wurfresultat durch 2 teilst (Ergebnis wird aufgerundet). Auch hier gilt, dass der maximale IPC-Verlust pro Kampfflugzeug nicht den Ertragswert des betroffenen Landgebiets übersteigen kann.

6. Die Festung Europa

HITLER BEFAHL DER GUSTAV-LINIE IN ITALIEN SICH MIT ALLER MACHT ZU HALTEN. DER PREIS DAFÜR WAR DAS LEBEN ZEHNTAUSENDER SOLDATEN AUF ALLEN SEITEN.

Der Verteidigungswert deiner Artillerie in grauen Landgebieten erhöht sich auf 3.

Spielzüge für Großbritannien

1. Radar

DIE BRITISCHEN RADARANLAGEN MELDETEN DIE BEDROHUNG DURCH DEUTSCHE FLUGZEUGE, DIE DEN KANAL ÜBERQUERTEN. DIESE WARNUNG SOLLTE DAFÜR SORGEN, DASS DIE LUFTWAFFE DER DEUTSCHEN NIEMALS DIE ANDERE SEITE ERREICHTE.

Deine Flakgeschütze in beigen Landgebieten treffen Luftwaffe-Einheiten mit einer gewürfelten 2.

ANHANG 3: ZUSÄTZLICHE SONDERSPIELZÜGE

2. Großlandung

DER MÄCHTIGSTE SCHLAG IM 2. WELTKRIEG WAR DIE LANDUNG DER ALLIIERTEN IN DER NORMANDIE. DIE PRÄZISE PLANUNG, DIE FÜR DIESE GLEICHZEITIG STATTFINDENDE INVASION ERFORDERLICH WAR, SUCHT BIS HEUTE NACH IHRESGLEICHEN. Du darfst einmal während des Spiels (wenn du am Zug bist) eine Großlandung ankündigen. Dafür beendest du deinen Zug wie gewohnt, überspringst allerdings die Zug- und Kampfphasen. (Deine Einheiten dürfen während deiner kampfflosen Phase bewegt werden.) Wenn der Spieler der USA am Zug ist, darf er beliebig viele deiner Einheiten in seiner Zugphase bewegen und kämpfen lassen, als würden sie zu seinen Streitkräften gehören. Du und der Spieler der USA müsst euch auf die Angreifer-Verluste einigen, da ansonsten der gegnerische Spieler die Verluste auswählen darf.

3. Enigma

IN EINER GEHEIMEN EINRICHTUNG IN BLETCHLEY PARK GELANG ES ALAN TURING'S KRYPTOGRAPHEN DIE CODES DER NAZI-CHIFFRIERMASCHINEN ZU KNACKEN. DANACH WAREN SIE IN DER LAGE, FALSCHER MELDUNGEN ZURÜCKZUSCHICKEN. Du darfst einmal während des Spiels einen besonderen Zug machen, und zwar zwischen der Zugphase und der Kampfphase der Deutschen. Dabei darfst du beliebig viele deiner Einheiten von einem angrenzenden Feld in ein beliebiges verbündetes Feld ziehen, das von Deutschland angegriffen wird. Alternativ dazu darfst du beliebig viele deiner Einheiten aus einem von Deutschland angegriffenen Feld in ein angrenzendes verbündetes Feld ziehen, aber du musst mindestens 1 Einheit zurücklassen. Dieser Sonderzug folgt ansonsten den normalen Regeln für kampfflose Züge. Wenn deine Einheiten überleben, bleiben sie in dem Feld stehen, in das sie gezogen wurden.

4. Öl aus dem Mittleren Osten

DIE BRITISCHE DIVISION VON 1920 AUS DEM MITTLEREN OSTEN KAM AUS DER WÜSTE ZUR MACHT. DIE DEUTSCHEN VERSUCHTEN, DIESE MACHT FÜR SICH SELBST ZU NUTZEN.

Wenn eine deiner Luftwaffe-Einheiten während deiner kampfflosen Phase in Anglo-Ägypten, TarnsJordanien oder Persien landet, darf es von dort aus um seine normale Bewegungsrate weiterziehen.

5. Die Résistance

FRANKREICH HAT SICH DEN DEUTSCHEN SCHNELL ERGEBEN. TAUSENDE FRANZÖSISCHER PATRIOTEN, DIE SONST AN DEN KRIEGSFRENTEN GEFALLEN WÄREN, LEISTETEN SPÄTER IHREN BESATZERN WIDERSTAND.

Wenn Westeuropa von den Alliierten kontrolliert wird, darfst du dort einmal während des Spiels 3 kostenlose Infanterie-Einheiten platzieren.

6. Kolonialgarnison

DER 2. WELTKRIEG STELLTE DEN HÖHEPUNKT DER BRITISCHEN KOLONIALHERRSCHAFT DAR. ZWEI JAHRZEHNTE SPÄTER WAR DAS COMMONWEALTH NUR NOCH EIN SCHATTEN DER FRÜHEREN WELTMACHT.

Du beginnst das Spiel mit einer zusätzlichen Fabrik in einem beliebigen beigen Landgebiet, das einen Ertragswert von mindestens 1 hat. (Du darfst trotzdem nur eine Fabrik pro Landgebiet bauen.)

Spielzüge für Japan

1. Der Tokio-Express

DAS JAPANISCHE OBERKOMMANDO SETZTE ZERSTÖRER-KONVOIS ZUM TRANSPORT IHRER INFANTERIE EIN. DIE MATROSEN DER ALLIIERTEN NANNTEN DIESE KONVOIS „TOKIO-EXPRESS“.

Jeder deiner Zerstörer darf 1 Infanterie-Einheit transportieren. Dabei gelten die üblichen Regeln für das Ein- und Ausladen von Einheiten.

2. Kamikaze

EINE ERSCHRECKENDE ENTWICKLUNG DES KRIEGS WAR DIE BEREITSCHAFT JAPANISCHER PILOTEN, IHRE FLUGZEUGE DIREKT IN AMERIKANISCHE SCHIFFE ZU STÜRZEN. SIE ENTWICKELTEN Sogar „FLIEGENDE BOMBEN“, DIE VON DEN SOLDATEN VON INNEN GESTEUERT WURDEN.

Deine Luftwaffe-Einheiten dürfen einen Kampfung machen, ohne danach auf einem verbündeten Feld landen zu müssen. Dafür musst du in deiner Zugphase ankündigen, dass eine Luftwaffe-Einheit einen Kamikaze-Angriff machen wird. Jede dieser Luftwaffe-Einheiten greift während dem Eröffnungsfeuer an, und nur feindliche Marine-Einheiten dürfen als Verlust ausgewählt werden. Die betroffene Luftwaffe-Einheit wird automatisch zum Eröffnungsfeuer-Verlust, und zwar zusätzlich zu allen anderen Verlusten, die in diesem Kampfzyklus entstehen könnten.

3. Kaiten-Torpedos

GENAUSO WIE IN DER „FLIEGENDEN BOMBE“ YOKOSUKA MXY7 OHKA, SAßEN AUCH IN DEN KAITEN-TORPEDOS PILOTEN. SOBALD DER PILOT DIE LUKE ÜBER SICH GESCHLOSSEN HATTE, KONNTE ER SIE NICHT MEHR ÖFFNEN.

Wenn eines deiner verteidigenden U-Boote in einem Seegebiet steht, das an ein orange Landgebiet (oder Inselgruppe) grenzt, das dir gehört, kannst du dieses U-Boot zum Kaiten-Torpedo machen. Dabei hat es einen Verteidigungswert



JAPAN - 6. AUGUST 1945
HIROSHIMA
DIE JAPANISCHE STADT WIRD VON EINER AMERIKANISCHE ATOMBOMBE VÖLLIG ZERSTÖRT. DREI TAGE SPÄTER ERLEIDET NAGASAKI DASSELBE SCHICKSAL.





ANHANG 3: ZUSÄTZLICHE SONDERSPIELZÜGE

von 3 (4, wenn du über Super-U-Boote verfügst). Das U-Boot wird beim Eröffnungsfuer automatisch zum Verlust, und zwar zusätzlich zu den anderen Verlusten, die bei diesem Kampfzyklus entstehen können.

4. Blitzangriffe

IN EINER FRÜHEREN PHASE DES KRIEGS VERKNÜPFTE JAPAN EINE REIHE VON INVASIONEN, DIE DIE WELT SCHOCKIERTEN. SIE BESETZTEN EINE INSEL NACH DER ANDEREN, BIS SIE BEINAHE DIE GANZE KÜSTE DES FERNEN OSTENS KONTROLLIERTEN. Deine Transporter dürfen mehr als eine amphibische Großlandung pro Zug durchführen: Sie dürfen ziehen, ein Küstengebiet angreifen, danach noch einmal ziehen und ein zweites Küstengebiet angreifen. Sie müssen aber trotzdem im ersten feindlichen Seegebiet, das sie erreichen, ihren Zug anhalten. Die Kapazität der Transporter bleibt unverändert. Außerdem können sie – wie üblich – nicht mehr als 1 Boden-Einheit plus 1 Infanterie-Einheit pro Zug ein- oder ausladen.

5. Eingegrabene Verteidiger

VIELE JAPANISCHE TRUPPEN VERTEIDIGTEN PAZIFISCHE INSELN, INDEM SIE EHER IN IHREN BUNKERN STARBEN, ALS SICH DEM FEIND ZU ERGEBEN.

Alle deine Infanterie-Einheiten auf Inseln haben einen Verteidigungswert von 3.

6. Banzai-Angriffe

„BANZAI!“ – DER FURCHTERREGENDE SCHLACHTRUF DER JAPANISCHEN ARMEE BEDEUTETE: „MÖGEST DU ZEHNTAUSEND JAHRE LEBEN.“

Wenn du einen Angriff nur mit Infanterie-Einheiten beginnst, erhöht sich deren Angriffswert auf 2. Dies gilt auch für alle amphibischen Großlandungen, bei denen deine angreifenden Bodentruppen nur aus Infanterie bestehen.

Spielzüge für die USA

1. Inselstützpunkte

MACARTHURS STREITKRÄFTE HABEN AUF EROBERTEN INSELN ZAHLREICHE LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTE ERRICHTET. VON DORT AUS KÖNNTEN SIE TIEFER IN DIE VON JAPAN GEHALTENEN LANDGEBIETE VORDRINGEN.

Beim Zug deiner Luftwaffe-Einheiten darfst du Inselgruppen als Teil der Seegebiete behandeln, in denen sie liegen. Ein Beispiel: Ein Kampfflugzeug (Bewegungsrate 4) könnte in einem Zug von Hawaii zu den East Indies fliegen, sofern dir beide Inselgruppen gehören.

2. Chinesische Divisionen

IM JAHR 1942 HATTEN DIE CHINESEN DREIHUNDERT DIVISIONEN. PRÄSIDENT ROOSEVELT WENDETE WÄHREND DES KRIEGS VIEL ZEIT DAFÜR AUF, CHIANG KAI-SHEK DAZU ZU BRINGEN, SICH MIT DEN USA ZU VERBÜNDEN.

Du darfst in deiner Mobilmachungsphase 1 kostenlose Infanterie-Einheit in eines der folgenden Landgebiete stellen (sofern du es kontrollierst): China, Sinkiang, Kwangtung oder Französisch-Indochina.

3. Marines

„SCHICKT DIE MARINES!“ WAR IM 2. WELTKRIEG EIN OFT GEHÖRTER SCHLACHTRUF DER USA.

Der Angriffswert deiner Infanterie erhöht sich im ersten Zyklus des Bodenkampfes bei einer amphibischen Großlandung auf 2.

4. Motorisierte Infanterie

MIT IHRER RIESIGEN FAHRZEUGFLOTTE WAR DIE US-ARMY DIE MOBILSTE STREITMACHT DES 2. WELTKRIEGS.

Deine Infanterie-Einheiten haben eine Bewegungsrate von 2 und dürfen – genauso wie Panzer – Blitzangriffe durchführen.

5. Schnelle Flugzeugträger

DIE U.S.S. INDEPENDENCE WAR DER ERSTE VON NEUN LEICHTEN FLUGZEUGTRÄGERN, DIE AUF KREUZERSCHIFFSKÖRPERN DER CLEVELAND-KLASSE KONSTRUIERT WURDEN.

Deine Flugzeugträger haben eine Bewegungsrate von 3.

6. Superfortress

DIE B-29 SUPERFORTRESS FLOG HÖHER UND KONNTE SCHWERERE SCHÄDEN VERURSACHEN, ALS JEDES ANDERE FLUGZEUG DER AMERIKANER.

Deine Bomber sind gegen den Beschuss von Flakgeschützen immun. Feindliche Flakgeschütze dürfen gegen jedes angreifende Kampfflugzeug jeweils nur 1 Würfel werfen. (Wenn es in der angreifenden Streitmacht keine Kampfflugzeuge gibt, kann die Flak nicht schießen.)

FRAGEN?

USA, Kanada, Asien-Pazifikraum und Lateinamerika:

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707, U.S.A.
1-800-324-6496 (innerhalb der USA)
1-800-624-0933 (außerhalb der USA)
custserv@wizards.com

Großbritannien, Irland und Südafrika:

Wizards of the Coast, Inc.
Consumer Affairs
P.O. Box 43
Caswell Way
Newport
NP19 4YD
GREAT BRITAIN
+800 22 427276
wizards@hasbro.co.uk

Andere europäische Länder:

Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium
t Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
+32.70.233.277
custserv@hasbro.co.uk



V-J DAY
JAPAN ERGIBT SICH. DER KRIEG IST VORÜBER.
JAPAN - 2. SEPTEMBER 1945